平成11年11月21日発行（不定期刊） 通巻1号 第三種郵便未認可 発行人：横居英克 編集人：今村秀樹 発行所：MSXマガジン復刊準備委員会

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

800YEN

#1

MSX magazine

アスキー公認ＭＳＸ情報誌

復刊準備号

by NAZOH

いけるか復刊?!

奇跡の復刊への準備号

受け継がれたＭＳＸ
ＭＳＸの記録
これからのＭＳＸ

ＭＳＸマガジン
復刊準備号　＃１

発行　ＭＳＸマガジン復刊準備委員会

ＭＳＸマガジン　復刊準備号＃１

CONTENTS

第１部　受け継がれたMSX

第２部　MSXの記録

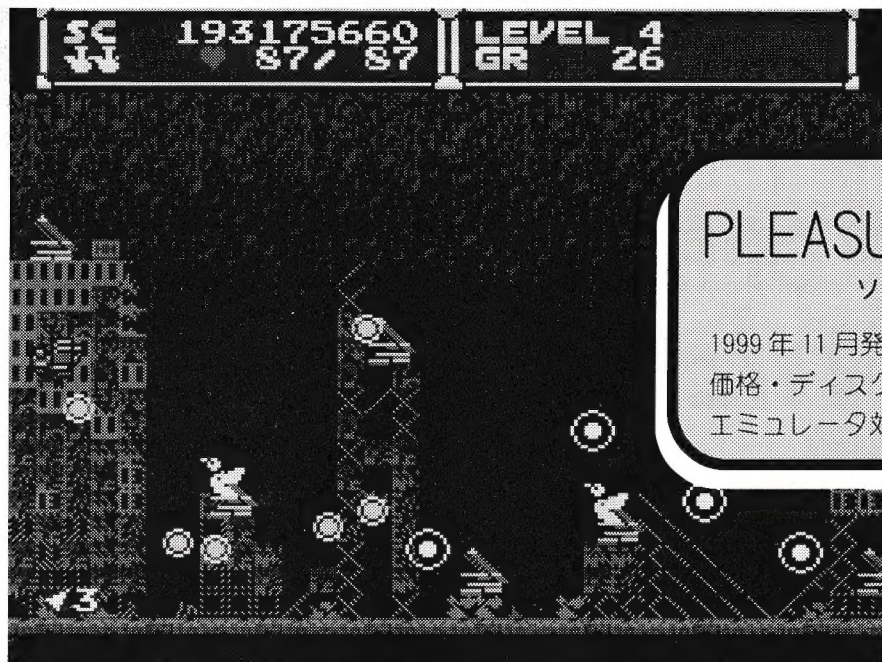
第３部　これからのMSX

第1部

ＭＳＸをこれまでささえた　アマチュアパワー

受け継がれたMSX

6
9
12
16
20
22
26
32
34
36
41
46
52
58
62

扉絵作者紹介
KOBA（こば）
MSX暦7年くらい。
代表作：「ひとりごと」（個人ＣＧ集）
「Project F/N」（音楽＆CG集）など
http://www1.plala.or.jp/murasame/
msx@xmail.plala.or.jp

PLEASURE HEARTS

ソフト紹介　ジャラキーマ

1999年11月発売予定
価格・ディスク枚数未定　MSX2以降
エミュレータ対応　+PCM対応

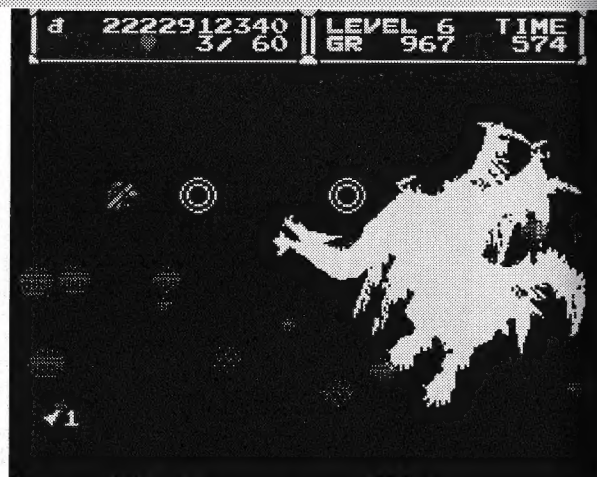
MSX2で滑らかな横スクロールのシューティングを実現 PLEASURE HEARTS

・MSX最強シューティング、再臨

97年秋に発売された「完全攻略キョクゲン」以来の、MSXによるシューティングゲームとなる。この「キョクゲン」と同じ作者による今作でも、プレイヤーを驚愕させた数多くのフィーチャーは健在で、むしろ緻密になって帰ってきている。

特に注目すべき点は、以下の3つ。

1. まず、ハード的に横スクロールの機能を持っていないMSX2で、グラフィック画面での滑らかな多重横スクロールを実現させていること。
2. ついで、フロントラインより発売中のハード「+PCM」への対応ソフトとして、早くから名乗りをあげ、強力な効果音がサポートされていること。
3. さらに、エミュレータでの完全動作を目標にしていること。

これだけでも、このゲームの凄さが伝わってくることだろう。しかし、一番の驚きは、「ほとんどの要素を作者1人で作っている」ことであろう。

・見る人々の度肝を抜く演出

特に演出面に力を入れて製作されていることもあり、音・映像の美しさはすばらしい。

プロローグ1つとっても、キャラクターの動き、映像のカット割りなど、MSXであることを感じさせないほどの深みがある。

画面の弾を一掃できる魔法ボムの使用中効果にはじまり、ボスの爆発時の画面・音響効果、ステージ開始時の視点の移動に至るまで、じつにきめ細かく作られている。

操作＆プレイ解説

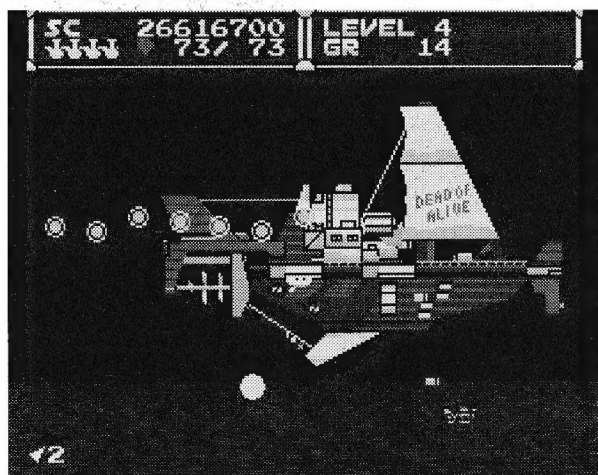
メインショット…トリガー1・スペースキー
魔法ボム…トリガー2・Nキー
ノーウェイト動作…リターンキー
ポーズ…STOPキー（解除時に1秒ほど待ってくれる親切設計）

・ジャンルが違う？
謎のライフといい、「GR」といい、「どく」といい、RPGを思わせるパラメータがいくつもあるが、これぞこのゲームを特徴付けるものになっている。
ライフは、敵の弾にかすったり、敵本体に当たったりすると減り、キノコを取ることで最大値が増える。一部の敵の弾の中には、当たってもライフが減るだけのものがあり、初心者もプレイしやすい配慮がなされている。
「GR」は、グルメポイントというものであり、詳しいことは一切不明。アイテムを取ると増えていくようだが…。
そして、なぜかステータス攻撃まで存在するこのゲーム。「どく」の間は、ライフが1になるまでじわじわと減りつづける。1のときに敵本体に当たると、当然アウトなので気をつけないといけない。

・アイテム集めの楽しみ
昨今のゲームに多い、「アイテム集め」の要素を持っているこのゲーム。敵を倒す「など」することで出現する宝石をはじめとしたアイテムは、取ると

左下に表示されるようになっている。取ると点数になるだけでなく、アイテム一覧に記録されるのである。
また、アイテムにはまだ秘密があるらしい。グルメポイントとの関係は？ そして…。

・稼ぎが熱い、隠しフィーチャーの数々
シューティングというと、クリアするほかに、点数を稼ぐという遊びかたがある。この稼ぎの楽しみを体現しているこのゲーム。1画面に1個隠しがあるといわれるほどその数は多い。普段何気なく見ているその背景が、実は意外な物を隠していたりする…かも。
以下に「ちょっとあやしいもの」をピックアップしてみたので、参考にしていただきたい。

何やら意味ありげな飛行船だが…。はて？

ボスらしき巨大な飛行船。弾を撃つと同時に薬莢が…薬莢？

砲台が光っている…弾を撃つ予兆なのか、それとも？

・その他、作者のコダワリ

かなりのシューティングゲームプレイヤーである作者の、ゲームに対するコダワリの深さは計り知れない。

MSX turbo Rの高速モードで遊ぶと敵の弾のスピードが落ちる。処理落ちした方が楽だということで、プレイヤーにあまり選ばれない高速モードだが、こうすることによりバランスを取っているのである。

連射装置を使うと難易度が急上昇するなど、他にも難易度に関する隠しフィーチャーは多い。このゲームには難易度調整機能はついていないので、プレイには気を遣ったほうがいいかも知れない。もしかすると…。

他にも、快適にプレイできるように非常に細かい気配りがなされている。

シューティングのファンはもちろん、さまざまな人に楽しめるはずだ。

その数を減らしつづけるシューティングゲームではあるが、限界に挑む作者の姿勢に拍手したい。

作者M 改氏はホームページ(http://www1.neweb.ne.jp/wa/m-kai/)も持っている。開発秘話や作者のコダワリの一端が見られるほか、本作の体験版のダウンロードも可能だ。

また、今作も対応しているフロントラインより発売中のハード「+PCM」を購入しても、体験版が入手可能である。

筆者紹介

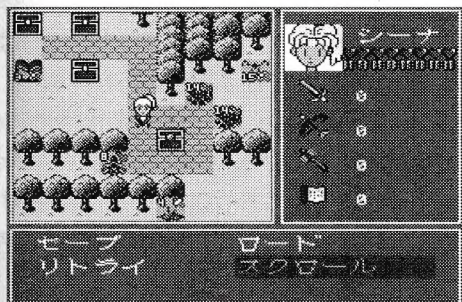
ジャラキーマ

MSX歴9年にもかかわらず、テープを使っていた時代もある大学生。
南関東MSXユーザーの集い主催。URLは
http://i.am/jrk/
jrk@g-net.org

サークルソフト紹介

GARANTy

制作　1997年　POPCoRN　　紹介記事　小泉

突然ですが、イチゴ大福って、好きですか？　僕は好きです。イチゴのすっぱさと、アンコの甘さの組み合わせで、新たなおいしさが生まれていますよね。今回ご紹介するソフト『GARANTY』は、まさにイチゴ大福のようなゲームです。「パズルゲーム」と「ロールプレイングゲーム」が融合した、新感覚のゲームです。

●『GARANTY』とは?

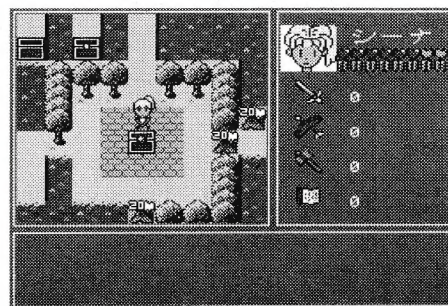
物語は、4人の少年達の「度胸試し」から始まります。最初から最後までボケ通す主人公(名前は遊ぶ毎にランダムで決まります)、しっかり者でツッコミ役の「ブンガ」、キザなセリフで決める「ウェイル」、そして、紅一点の「シーナ」。そこに、伝説の怪物「ガランティ」を復活させようとする危険な男が現れて…。

少年達は、ガランティ復活を阻止できるのでしょうか?

それは、プレイヤーの頭脳次第です。

ゲームのルールは簡単です。フィールドを歩き回り、宝玉のついた宝箱を探して開ければ、ステージクリア。全5ステージをクリアすれば、お楽しみのエンディングです。

ルールは簡単ですが、ゲームは一筋縄では行きません。フィールド上には、いたるところにモンスターが待ち構えています。低いレベルのモンスターと戦うときはノーダメージで勝てますが、高いレベルのモンスターと戦えばレベルの差だけダメージを受けます。そしてフィールド上には、レベルの高いモンスターばかり。

「こんなんじゃ、クリアできないよ!」でも大丈夫です。フィールド上には、モンスターだけでなくお助けアイテムの入った宝箱があなたを待っています。特定のモンスターを一撃で倒す「武器」、あらゆるモンスターを一撃で倒す「スクロール」、その他レベルアップや体力回復のアイテムが宝箱から手に入りますので、それらを駆使してクリアを目指しましょう。

●パズルゲームとしての『GARANTY』

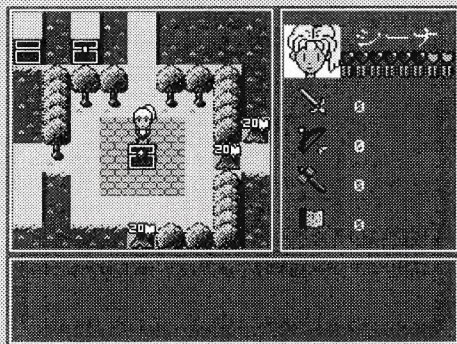
『GARANTY』はパズルゲームです。ゲームクリアに必要なのは、経験値稼ぎではなくて試行錯誤とひらめきです。やみくもにモンスターに立ち向かって行っても力及ばず倒れるだけです。
重要な事は以下の3点です。

(1)「どのモンスターと戦うか?」

このゲームでは、レベルアップも体力回復も、宝箱からアイテムを入手する以外方法がありません。

そのため、フィールド上の全てのモンスターを倒すことはできないのです。自分より弱いモンスターを倒す事は当然ですが、自分より強いモンスターに対しては、どのモンスターと戦うかで運命の分かれ道となります。

(2)「いつモンスターと戦うか?」

強いモンスターが相手でも、ダメージを覚悟すれば勝つ事ができます。でも、ちょっと待って下さい。どこかの宝箱でレベルアップのアイテムを手に入れた後ならば、ダメージを受けることなく勝利することも可能です。このように、強いモンスターに対しては戦うタイミングを考える事が大切なのです。

(3)「スクロールの使いどころは?」

全ての敵を倒せる「スクロール」は、プレイヤーの切り札です。それだけに「いつ」「どこで」使うかは、非常に難しい問題です。うまく使いこなすことが、エンディングへの近道となります。

例えば、プレイヤーよりレベルが1つ高いモンスターAと、10高いモンスターBがいたとします。さて、どちらと戦いましょうか?このように、常に一手先、二手先を考えながら悩みながら進むのが『GARANTY』の醍醐味です。

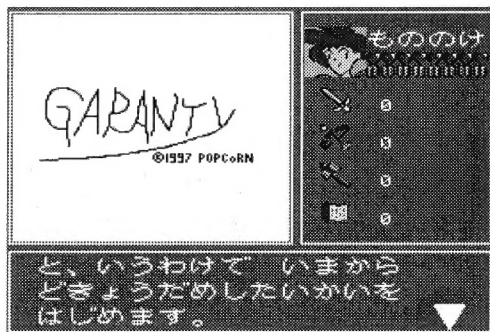
●ロールプレイングゲームとしての『GARANTY』

『GARANTY』はロールプレイングゲームです。ロールプレイングゲームならではの楽しみがギュッと詰まっています。

例えば、未知の世界を探索するのって楽しいですよね。『GARANTY』では全5ステージの多彩な世界がプレイヤーを待っています。森の中や、海岸、洞窟、そしてガランティ復活の儀式が行われようとしている神殿。

「この通路の奥には一体何が…?」パズルゲームには無いそんな緊張感。レベルを上げて強敵に勝った瞬間の興奮。これも『GARANTY』なら味わえます。経験値稼ぎができない分、レベルが上がった時の喜びは、普通のロールプレイングゲームよりも大きいのではないでしょうか?

そして、ロールプレイングゲームの一番の楽しみ「宝箱」も『GARANTY』ならバッチリです。『GARANTY』では宝箱の果たす役割は非常に重要です。敵を倒すためのアイテムだけでなく、レベルアップや体力回復、そしてステージクリアも、宝箱以外からは手にすることができないのですから。それだけに、宝箱を見つけた時の興奮は、思わず鼻の穴がガバッと広がってしまう程でしょう。

ステージをクリアする度に少しずつ展開するストーリーも楽しみの一つです。短い物語ですが、ついついゲームに引き込まれてしまうのです。

●さいごに

『GARANTY』はパズルゲームとロールプレイングの幸せな結婚の形の一つです。「考えるロールプレイングゲーム」「ドラマティックなパズルゲーム」として、新しい楽しみが生まれました。ぜひとも、遊んでみる事をおすすめします。

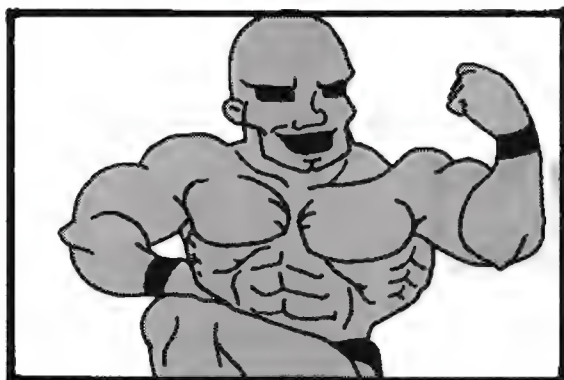
☆　制作者さんより

どうも、初めての方ははじめまして。
POPCoRNの西川という者です。
このゲーム「GARANTY」は地味なイメージのあるパズルゲームをRPG風に味付けして華やかにしようと言うねらいのもとで全体的にできるだけまとまったゲームを、ということで作ってみました。

POPCoRNでは1999年5月にGARANTYの続編として発表したRPG風シミュレーション「GARANTY Force」の付属ソフトとしてGARANTYをバージョンアップするプログラム「GARANTY Plus」を発表しています。一部のテレビでは敵キャラクターのパラメータやプレイヤーのレベル表示が見にくくなるという症状の改善。新フューチャーの追加。細部修正といったバージョンアップを行っています。

また「GARANTY Force」のバージョンアップソフト「GARANTY Force Plus」を現在開発しています。GARANTY Forceをお持ちの方は一報いただければ幸いです。

ソフト通販情報
この記事を読んで興味を持たれた方は　下記住所までご連絡ください。
手数料２００円プラスソフト代３００円の計５００円で通信販売いたします。
〒５６６－００４５
大阪府摂津市南別府町９－２－９０７
西川　淳（個人宛）

街角アンケート

俺的世界征服計画

MEGA-SCSI 基礎知識

筆者　ころち

1995年からサークル似非職人工房より頒布が開始され、現在に至るまで数多くのMSXユーザーに愛用されて来た MEGA-SCSI カートリッジ。

今回は、MSXユーザーにとって無くてはならない存在となった、このハードウェアを余すところ無く紹介していきたいと思う。

■MEGA-SCSI とは■

MSX に SCSI 機器を接続出来るようにするカートリッジです。

このカートリッジをスロットに接続することによって、MSXにハードディスクはもちろんのこと、MOドライブ、CD-ROMドライブ、ZIPドライブ等のSCSI機器(※1)を接続、運用することが可能になります。

■MSX に SCSI 機器を?■

MSX に SCSI 機器を接続するメリットなんてあるのか?と思う方もいらっしゃるでしょう。ところが、内蔵FDドライブによる運用では、容量の制約、ディスクアクセスの遅さなどにより、もはや今となっては『使いにくい』ものとなっています。また、しばらく使い続けているとドライブユニットの老朽化により、貴重なFDドライブが二度と使えない物になってしまうかもしれません。

しかし、MSXにハードディスクなどを接続し運用すれば、この不満と不安は一気に解消されます。また、今まで大量にあったフロッピーディスクをすべてハードディスクにインストールすれば、データの管理もしやすくなりまさに一石二鳥というわけです。

■MEGA-SCSI の特長■

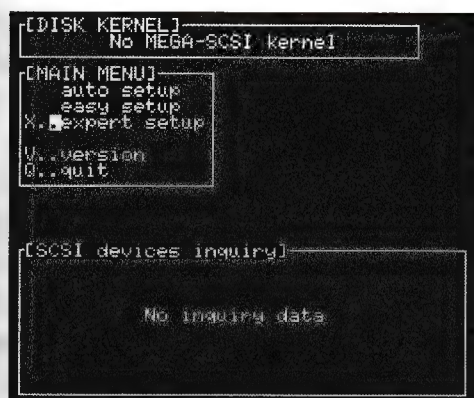
ここでは、MEGA-SCSI の特長的な機能を紹介して行きます。

◎似非 RAM

MEGA-SCSI カートリッジは、現在SRAM容量256KB版と 1MB 版を頒布しています。その SRAM は『似非RAM』と呼ばれており、SCSIドライバをインストールした残りの空き領域の部分を MSX 本体の電源を切っても消えないRAMディスク(SRAM DISK)として使用することが出来て、ディスクアクセスはMSXで一番速いスピードを発揮することが出来ます。

極端ですが、例えば他に SCSI 機器を接続せず似非RAMだけでも十分使用可能です。特に 1MB版を使用の場合、内蔵 FD ドライブより大きい容量で、しかも快適に使用することが可能です。常用するソフトを似非RAMにインストールしておけば、ストレス無く利用出来るでしょう。

◎簡単なセットアップ

MEGA-SCSIには付属ユーティリティー "ESET"(たろう氏作)というSCSIセットアップツールがあります。他機種においては個々のドライバのインストールが必要な場合もありますが、このツールで認識させた SCSI 機器はMSXのリセット後すぐに使用が可能です。また、うれしいことに相性による誤

動作もほとんどありません。

◎フォーマット＆パーティション切り替え

MSX でハードディスク等を使用するには、まず"SFORM"(つじかわ氏作)というフォーマッタでフォーマットをする必要があります。MSX では、1ドライブ最大 32MB までの容量に限られるため、パーティションで区切りながらフォーマットしてゆくことになります。

昨今のハードディスクはG(ギガ)クラスのものが主流です。MSX で扱えるドライブは最大8ドライブ(A～H)までに限られるため、そうなるとドライブ名が全然足りなくなってしまいます。そこで、『パーティション切り替え』をして好きなドライブに好きなパーティションを選択し、あたかも沢山のドライブがあるように利用が可能なのです。パーティション切り替えは "CP"(つじかわ氏作)で行ないます。

注意しなくてはならないのが、普段使うユーティリティが納めされているパーティションを切り替えてしまうことです。こうすると、次からは起動しなくなってしまうかもしれません(筆者は何度か経験があります…)。

普段使うユーティリティは似非 RAM に入れておくのが安全でしょう。

また最近では、32MB 以上の媒体を扱えるようにするソフトウェアも発表されています。そちらについては後述します。

◎仮想 FD

MEGA-SCSI には、『仮想 FD』と呼ばれる機能があります。

これは、フロッピーディスクのイメージファイルを一つのドライブとして扱えるようにする機能です。市販のゲームをイメージファイル化し、仮想FDとして遊ぶこともできます(ただしプロテクトが掛かっている場合は各自でチェッカーを外さなくてはなりません)。

◎情報の公開

元々MEGA-SCSIは、ハードウェア工作が出来ない方々向けに使ってもらおうと頒布を開始したものなのです。もちろんハードウェアを楽しむ方向けに回路図の公開も行っています。また、プログラマには欠かせないプログラミングインターフェイスなどの情報もインターネット上で無料で公開しています。

◎主な MEGA-SCSI 対応の
ソフトウェア

《ユーティリティ》

○EVA-00(Ese Video Authorizer:つじかわ氏作)

これは、MSX turbo R でビデオ録画、再生をするツールです。録画はソニー製ビデオデジタイザ(HBI-V1)で行います。どうしても動画となると数MB のファイルになってしまうため、ハードディスクやMOがすぐ一杯になってしまったといういう話もちらほらと…(筆者もその一人だったりしますが…)。

○ PCXPLAY, PCXREC(裕之氏作)

PCXPLAYはろけっとましん氏提唱のPCMファイルフォーマット規格『PCX』形式のファイルをハードディスク等から途切れること無く直接再生が出来ます。他にMicrosoftの音声標準フォーマットWAVE形式ファイルの一部にも対応しています。

PCXREC は逆に PCX 形式ファイルをハードディスク等に直接録音が出来ます。

○ MSX CD エクステンション(たろう氏作)

実は、CD-ROMドライブはESETで認識しただけでは使うことが出来ません。そこで、このソフトウェアを常駐させることによって、DOSの機能を拡張し、MSXでCD-ROMが扱えるようになります。

今まではMSX用のCDソフトはほとんどありませんでしたが、WindowsマシンやMacの普及とCD-Rドライブの所有率の増加により、MSX用のソフトウェアやデータをCD-Rに書き込み、使用するということも出来るようになり、今後このソフトウェアの利用機会がもっと増えると思います。

○MEGA SNAKE(ミカン星人ファン氏作)

このソフトウェアは、SCSIコマンドをSCSI機器に送ることにより、MOドライブやCD-ROMドライブの鍵掛け、メディアの排出、さらにはハードディスクのモーターを停止することまで出来てしまうソフトです。

○FAT16パッチ(OKEIさん作)

少し前のWindows、MS-DOS系のファイルシステムで使われていた『FAT16』のメディアを読み書き出来るようになるソフトウェアです(MSXでは、『FAT12』が使われています)。

100MBのZIPや、128MB、230MBのMOの動作が保証されていますが、それ以上のメディアも読み込みのみなら動作します。

なお、このソフトウェアは開発中のものです。

■ゲーム■

○MOON LIGHT SAGA(Maple Yard)

MSX turbo R専用の超大作アクションRPGゲームです。このゲームはハードディスク対応となっています。

■では、どれが必要か■

◎ハードディスクドライブ

必需品です。最近売られているものはすべてG(ギガ)バイトクラスのものですので、容量的に心配することはほとんど無いでしょう。メーカーで性能の差はほとんどありませんが、一般的にIBM製のものが良いと言われています。

◎MO

主にデータのバックアップ用です。EVA形式の動画も再生することができますが、『キャッシュメモリ』が2MB以上のドライブでないとうまく再生することが出来ないようです。MEGA-SCSIにGIGAMOも接続することも出来ます(筆者のMOドライブはGIGAMOです)ですが、1.3GBMOディスクは、MSX-DOS上では使用することが出来ませんのでご注意下さい。安定性では富士通のドライブがお薦めです。

◎ZIP

用途はMOと同じくバックアップが主でしょう。ドライブが安価で手に入りますが、その分メディアが割高になっており、容量は最高で250MB止まりになっています。

ドライブが高いがメディアが比較的安く手に入るMOか、その逆で速度もMOより速いZIPか使い方によって大きく分かれる所です。

◎CD-ROMドライブ

CD-Rドライブの登場により、CD-ROMドライブの値段がかなり安くなってきていますので、恐らく一番安価で手にはいるでしょう。速度はMSXで使う限りはそれほど差がありません。4倍速以上であればまったく問題無いでしょう。

CD-RドライブもCD-ROMドライブとして使うことも出来るようです。

◎その他のリムーバブル機器

他にPD、Jaz、SuperDisk等がありますが、この中で特筆すべきものはSuperDiskドライブです。SCSIではアイ・オーデータ機器が販売していた『FDS-120』のみです。

このドライブは3.5インチ2DD、2HD、SuperDisk(旧名称LS-120)を読み書きすることが出来ます。今までMSXで扱えなかった、2HDディスク(1.44MB)が読み書きすることが出来るようになりますので、

MSXユーザーにとってはありがたい機器でしょう。
なお、ディスクのフォーマットは、"FDSFORM"(Buchi. 氏作)で行うことが出来ます。

やはり最低条件、ハードディスクは必要です。少しお金に余裕があれば、MOドライブを購入するのをおすすめします。なにも640MB以上のドライブを買う必要もありません。230MB程度でも十分なはずです。そして、CD-ROMドライブもあれば良いと思います。

参考までに筆者の所有しているSCSI機器は、IBM製ハードディスク、富士通製MOドライブ(GIGAMO)、Seagate製ハードディスク、アイ・オーデータ機器製SuperDiskドライブ、東芝製CD-ROMドライブ(32倍速)となっています。あまり参考になりませんが…。

■最後に■

MEGA-SCSIがあると、今までのMSXでは考えられなかったほど環境が激変します。
MSXと今後ともつき合ってゆこうと考えている方は、是非手に入れた方が良いと思います。それでは、あなたのMSX環境の向上を願って…。

(※1)HDD、MO、ZIP、CD-ROM、PD、SuperDisk(LS-120)、Jaz等の動作が確認されています。

筆者紹介
ころち

4歳の頃からMSXを使い続けて、来年でMSX歴16年目に突入。最近ではMEGA-SCSIのアプリを(個人的に)制作。いつか公開するかも。
korochi.makoto@nifty.ne.jp

GET! MEGA-SCSI

MEGA−SCSI製品版

クリエイター必携、おなじみのMSX用SCSIカートリッジです。
HDDやZipの快適アクセス、スキャナで高品位画像入力、仮想FDによるフロッピーの管理、動画などの充実したツール環境…を貴方のMSXに！
SRAM容量256KB版　頒価20,000円他頒布中
(SRAM容量の異なる3タイプを用意しています)

ハードの詳細、購入方法などのお問い合わせは、90円切手を貼った返信用封筒を同封の上下記の住所まで。

似非職人工房

(えせしょくにんこうぼう)
〒285-0836　千葉県佐倉市生谷1566-374
柏崎　太郎方
似非職人工房ホームページ
http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/ese/

MSX-AMBULANCE
～コンピュータ救命室～

第0回　よしまつTUQ

・忍び寄る病

MSXが壊れてしまった！ さあ、どうする。

貰ったMSXが動かない！ さあ、どうしよう。

　華の創刊準備号だというのに、MSXに立ちはだかるゲンジツは、かくも辛く厳しいのであります。
　何しろ、最後のMSX「FS-A1GT(松下電器産業)」の製造終了が1994年、それからはや5年。「MSXユーザーは物持ちがいいね」とかなんとか言われたものですが、別に買い換えるべきMSXがないんだから仕方ない。

　どなたかの弁によると、不況の一億の国民はひたすらモノを買わなきゃいけないそうで、地域を振興させるためのチケットを老人子供にお国をあげて配布するような時代なのです。
　ちょっと前までは、「モノを大切に」なんて言ってたのにね。僕はたまたまモノを大切にするよう言われて育ったので、MSXだって大切に使いたいのです。
　そう、欲しがりません勝つまでは。というのはウソ。

・MSXの健康水準

　インターネットにおけるMSXの総本山、Baboo! Japan。そこのBBS(掲示板)は、故障に苦しむMSXユーザーで溢れています。僕のMSXが壊れた。パパからもらったMSXが動きません。どうしよう。どうしたらいいんでしょう。助けて。教えて。ギブミーチョコレート。
　もちろん助けを求めるだけでなく、自分なりに工夫している人たちもいます。しかしその方法は…。

A. 予備のturboRを持っている。だからGTが2台ある。有事に備えて、MSX2+も持っている。文句あっか。
B. 7年前に内蔵ドライブが壊れて以来、増設ドライブでゲームをしている。それでなんとかなっている。でも、たまに動かないソフトがあるのが悲しい。
C. 本物のMSXは大切に大切に、押入れにしまっている。MSXがしたくてたまらない時は、エミュレータで遊ぶ。辛くても、MSXを壊さないためには仕方ない。

　故障したらMSXを修理に出せばええじゃないかと思っていると、対する答えは以下の通り。

イ. 修理に出すのは辛い。僕のMSXを片時も離したくない。分かってくださいお義父さん。

こ、もう企業はMSXのことなんか忘れてしまったに違いない。修理に出しても誰も知らないんだ。だから出すのなんて無駄だ。質問したのかって?そんなん、するだけ無駄じゃん。

修理代が高い。出すのは勿体無い。出しても直らないことだってあるし、新品買ったほうが安いよ。MSXの新品があったらの話だけど。ケリ。

最初聞いた時は、どれもこれもホラかウソか冗談か、と思いました。でも、これは決して一部の人の意見ではないらしい。MSXで遊びたいのに遊べない人はとても多い。これはインターネットであらためて知った事実でした。

しかし、だがしかし、「ホンモノのMSXで、いつでも安心して遊びたい」というささやかな願いを叶えられればいいのではないか。どうしたらいいんだろう…。いや、自分はなんで本気なんだったっけ?

マイマシンの病歴

MSX2+「HB-F1XDJ(ソニー)」を買ってもらって間もないころ。私は中学生でした。ある時、突然電源が入らなくなったことがありました。MSXは父親に連れられていき、どこか遠いところで直してもらいました。その時はあまり気にせず、MSXが戻ってくるのをのんびり待っていたはずです。

しかし、高校生のころ、テストが終わってさあ遊ぼう!という時に壊れてしまったのです。慌てふためいたあの日。当時の記憶を振り返ってみましょう。

1992年末。僕は新作ゲーム「The Tower(?) of Cabin(マイクロキャビン)」を買って遊んでいたのです。懐かしいあの日。まだMSXのゲームがお店で売られていたあの頃。

しかし純真な高校生(ぼくのこと)を悲劇が襲います。FM音源がおかしくなったのです。後にMSX修理業界で有名になる「XDJ音割れ病」です。

HB-F1XDJは、その回路の関係から、使い始めて数年経つと確実に起こる、言わば宿命的なものだったのですが、当時の私には何の予備知識もありませんでした。

電源を入れてすぐは、FM音源が鳴りません。しばらくすると、ガリガリという音がしはじめ、5分ほど遊んでいるうちに、やっときちんと鳴りだします。しかし5分がそのうち15分になり、30分になっていました。そしてテストが終わったその日、一日中つけっ放しても元の音が鳴らなくなったのです。

困りました。修理に出すにしても、販売店は遠い。それに、音こそ鳴らなくとも一応使える。修理に出してしまうと、1ヶ月くらいはMSXに触れなくなってしまう。作りかけのゲームがあるのに…。せっかくテストが終わったのに…。

途方に暮れた少年は街をさ迷います。そして夕闇迫る頃、あてもなく本屋に立ち寄りました。そこで、偶然にとある電子工作系の本の片隅に見つけたのです。

「XDJのFM音源の不良は、C99を交換すれば直ります。」

これはもしかして夢か。僕の想いが幻覚を見せたのか。ウソだったらどうしよう。第一、「C」はともかく「99」がドラマチックすぎてウソくさい気もする…。

しかし少年は「シーキュウジュウキュウ、シーキュウジュウキュウ」とうわごとのようにつぶやきつつ家へ帰ります。とにかく、愛機を開けてみよう。

それまでMSXを分解したことなんかありません。なぜか分解そのものは好きでしたが、時計をばらして元に戻したつもりが、必ずなにか余るのです。人生の七不思議です。しかしMSXで同じ事は許されません。人生のヤマ場があるとすれば、この時だったのでしょう。少年は緊張を抑えつつ、愛機をその手にかけました。

1日目、外したネジがどこにあったのかメモとスケッチを取りつつ、セロテープでなくさないように机に貼りつけ、それにまた解説をつけて、無心に解

体していきます。

2日目、基盤の摘出に成功、目を皿のようにして目指すC99を発見。それは、中学校で習った「電解コンデンサ」でした。これなら僕でも分かる!

3日目、それと同じ電解コンデンサを探しに、学校帰りに東急ハンズへ。同日夜、中学の実習で作って以来、3年ぶりに使うハンダゴテを探し出し、交換に成功。ネジが余ったり足りなくなったりしながら、とにかく元の形に戻します。

そして、再びソフトを起動します。その読み込みの長かったこと。

……鳴っています!美しく鳴っております!やったよ父さん!

最初の症状が出て以来、実に4ヶ月以上が経っていました。長い長い苦悶の末に、自分の手で愛機を蘇らせたのです。ついにその歌声を取り戻したXDJ。感動に震える少年は、再びMSXで遊びほうけるのでありました。

ちなみに、感動に浸ってゲームをしまくった結果、当時作っていたゲームはその後永遠に完成することなく終わります。これは運命の皮肉、ということで片付けてしまいましょう。

・少年の軌跡

思えば、あの時がテストの直後でなかったら。本屋で偶然記事を見つけていなかったら。C99を探せなかったら。コンデンサが買えなかったら。そして、修理に失敗していたら。と考えると、運が良かったのかなァと思うばかりです。一歩間違えば、庭に「MSXのおはか」を作って合掌していたでしょう。さらに3日もすると、近所のガキに「おばか」と落書きされているのを見て、心の傷を更に深くしていたに違いありません。

ともかくも「MSXは壊れてもどうにかなるのだ」という非常識を身につけた僕は、その後も故障に対して(無謀にも)挑んでゆきました。以来XDJは私の

手を離れることなく使われつづけ、7年間の酷使に耐えたのであります。

その後新しく手に入れたturboR・FS-A1ST(松下電器産業)も、譲って貰った時点であちこちガタが来ておりました。それも自力で修理して、もう4年になります。

さて、私が始めてMSXを手にかけたのは先のXDJの開腹手術ですから、実に7年+4年=11年。とにかく、その間はメーカー修理に出すこともなく、遊びまくっておりました。故障に悩む人々の気持ちなんか、11年のうちにすっかり忘れ去っていたのです。というわけで、結果は良くも悪くもありますが、僕自身はノビノビと過ごしてきてしまいました。

・修理の明日はどっちだ

メーカーに対して寄せられるパソコンのクレームは、突拍子もないものが結構あるそうですね。3Dを描くというので、マウスを空中で振り回した人。環境を変えると聞いて、お部屋の模様替えに走った人。などなど。

壊れたMSXという、もっと得体の知れない物を相手にした人が何をしだすか分かりません。「MSXを背中にしょって吹雪の中をお百度参り」「ウメボシ

筆者紹介
よしまつTUQ
MSX活動5年目、フリーランスのくせにあちこち顔だけ突っ込んでいるのでどこかのサークルメンバーとよく間違われる。MSX関係ではエラソーだけど会社では猫のようにおとなしくしているサラリーマン。駅弁を食べ歩くために1年くらい旅行をするのが夢、ということにしている。

を MSXに貼りつけて一晩置く」などの奇行に走る人も出るかもしれません。出ないとは誰にも言えません、何せ時代は世紀末。

本来は、取扱説明書の「正しい使い方」を守って、それでも壊れてしまったならば作ったメーカーにMSXを診てもらうのがスジです。私だって専門でもなければメーカーの人間でもありません。無免許医師、まさにMSX界のブラック・ジャックなのです(どこがだ)。

とはいえ、古モノであるMSXの特殊事情を考えて、普通に使っている皆さんが安心してMSXを使い倒せるようにしたいところ。せめて今まで実際に見てきた程度のことは書きとめておきましょう。

〜つづく〜

たかがエロゲー

俺的世界征服計画

パナソニック インタラクティブメディア事業部
伊藤さんからのメッセージ

私はたまたま幸運にも、MSXの第1号機(CF-2000)の開発スタートから最後のマシンまでずっとたずさわってきました。

ふりかえってみますと、ちょうど世の中がパソコンというものを認知し始める時で、まさにパソコンの変遷とともに生きてきたといっても過言ではないのかもしれません。

私ごとですが、ちょうど結婚したのがCF-2000の出荷の時期で、出荷式のその日にハネムーンに行ったことが今でも大切な思いでとして残っています(笑)。その翌年に生まれた子供も今年でもう15歳です。

確かに考えてみると、当時のパソコン、とくにMSXは、誰でもが気軽にパソコンに取り組める、ハード、ソフトについて各人がいろいろと試すことが出来るそんなフレンドリーなマシンであったように思えます。

最近の複雑過ぎて簡単にはシステムに触れないようなそんなマシンとは違い、本当にいろいろなことが出来るマシンであったように思えます。

私自身にとっても、自分がしたいこと、自分が期待したいこと、そんなことがかなえられるマシンを作ろうとアスキーの方々や各メーカーの人たちと仕様づくりに励んでました。

手前味噌かもしれませんが、そんなマシンに皆さんが触れていただいたことで、皆さんにとってパソコンがより身近になり、ある意味では今日のパソコン時代の幕開けの一つの要因であったかもしれませんね。

お恥ずかしい話ですが、実は私自身の中ではMSXパソコンはすでに過去のものとなっていました。この8月のMSXのイベントを知るまでは。

でもそのイベントでの皆様の熱気あふれる姿とその皆さんによるいろいろなソフトの作品をを見ていると、そんなことを思っていた自分が恥ずかしくなると同時に、自分がしてきた仕事の重要な意味を再認識しました。

皆様の情熱とMSXに対する思いはこれからも大切にしていってください。私も出来ることがあれば、応援させていただきたく思っております。

本当にMSXを大切にしてくれてありがとう!

伊藤　正男

(元)エクシング TAKERU営業広沢さんより

私は86年から97年まで11年間に渡り、この世に存在した、「ソフトベンダーTAKERU」という、パソコンソフトの自販機の事業に携わっていた関係で、MSXとはずいぶん長いつきあいです。

その80年代後半から90年代前半というのは、パソコン業界自体が今とは全く異なる世界でした。インターネットもなく、画像も2D、解像度も低く、色数も限られていました。しかし、その分、プロ、アマを問わずマシンの限界に挑むというか、マシンの制約の中でいかに良い作品を作るか、というような活気にあふれていた気がします。

中でもMSXは、スペック上の制約が多い中、プログラムのし易さから、多くのプログラマーを生み出したことは疑う余地もありません。私が従事していたソフトベンダーTAKERUでも、メーカーがMSXのソフトを制作しなくなった後も、多くのサークルさんが同人ソフトという形で個性的なソフトを作り続けられました。

94年頃からは、MSXソフトを売っているのはTAKERUだけ、という状況になりつつありましたが、それでも根強いファンの活動は最後まで続きました。

すでにTAKERUはありませんが、活動の場をネット上に移してご活躍の方の多いようで、今後ともぜひ良い作品を作り続けられることを期待いたします。

広沢　一郎

第２部

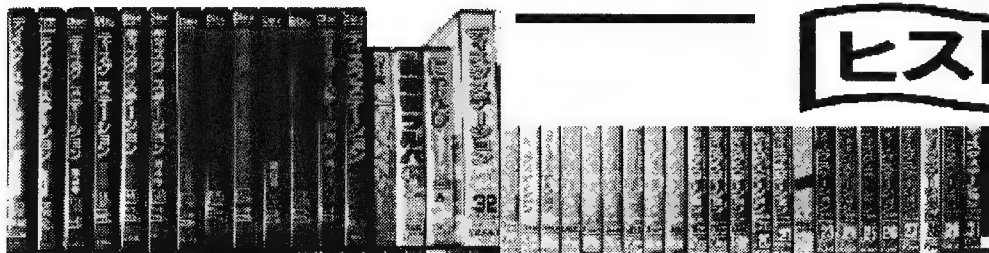
ＭＳＸは　記憶に残り続ける

MSXの記録

扉絵作者紹介

上野雅博

富山県出身。現在は青森県民４年目。
ＭＳＸでは主にＣＧを描いてます。ホームページで公開中。
http://sci.hirosaki-u.ac.jp/~dentatsu/ueno/
gs98604@si.hirosaki-u.ac.jp

Disc Station ヒストリー

筆者　RET

● はじめに

「ディスクマガジン」。今でこそ広く一般に定着したジャンルのひとつですが、その昔、MSXにはこの「ディスクマガジン」の先駆け的存在のソフトがありました。

それが今回紹介する「ディスクステーション」(以下DS)です。

このDSは、1988年に(株)コンパイルから発売され、驚くべき低価格と斬新なスタイルで、日本では初めて商業的に成功したディスクマガジンです。

FM-PAC(FM音源カートリッジ)の発売や、MSX2+規格の発表など、MSXにとって節目ともいえる年に生まれ、多くのユーザーから支持されたこのDSとは一体どんなディスクマガジンだったのか、ここではその歴史を簡単に振り返ってみたいと思います。

●DSの誕生

DSが生まれたのは、今から約10年前の1988年7月。当時はまだディスクドライブの普及率もそれほど高くなく、また、「ディスクマガジン」というジャンル自体も確立したものではなかったため、創刊準備号(#0)はこういった状況の中、手探りで創られたという印象があるものでした。

同じ年の10月、創刊号(#1)が発売、#0ではディスク1枚だったものが2枚組に、メニュー画面もよ

創刊準備号（1988年7月発売）

ディスク1枚組、980円。

コンパイル「アレスタ」体験版、ブレイングレイ「ラストハルマゲドン」デモ、レトロゲーム「ハッスルチューミー」などを掲載。

その他、「あーとぎゃらりぃ」(投稿CGコーナー)や、「投稿プログラムコーナー」の予告編も収録。

創刊号（1988年10月発売）

この号からディスク2枚組に変更、1980円。

ニューハード情報、ナムコ「ゼビウス」体験版、ゲームアーツ「ぎゅわんぶらあ自己中心派」デモ、レトロゲーム「メガロポリスSOS」などを掲載。

MSXマガジン、MSX・FANのコーナーや、人気AVG「魔導師ラルバ」の連載が始まる。

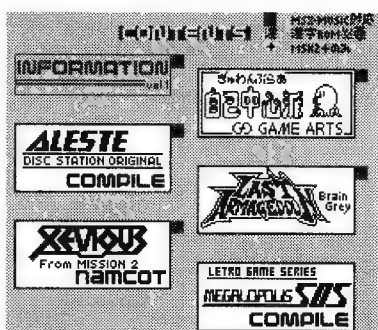
りグラフィカルなものへと進化します。

内容的には、メインである先取りプレイ（体験版）やデモ、レトロゲームといったものの他に、人気コーナーであったあーとぎゃらりぃ（投稿CGコーナー）や投稿プログラムコーナーが正式にスタート、後々まで続くDSの基盤ができ、いよいよ本格的にディスクマガジンとして動き始めます。

●スペシャルの登場

DSが軌道にのり、徐々に投稿作品や各メーカーの体験版などが集まりだすにつれ、通常号では載せきれない大型作品を発表する場が必要となってきました。

そこで、それらの大型作品と、単品で製品化するにはリスクが合わないキャラクター図鑑やデータ等をまとめて発表したい、というコンセプトのもとに生まれたのが「ディスクステーションスペシャル」（以下スペシャル）です。

それまで通常号は、偶数月に隔月ペースで発売されていましたが、スペシャルはその通常号の間となる奇数月に、1989年3月から11月にかけて、「春号」「初夏号」「夏休み号」「秋号」「クリスマス号」の計5本が発売されました。

通常号と比べ、若干価格が上がったものの、スペシャルならではのディスクを丸ごと1枚を使ったゲームや体験版は、またユーザーの大きな反響をよび、中でも「ルーンマスター」や「魔導物語」などは後に単品として製品化された程でした。

●そして月刊化へ

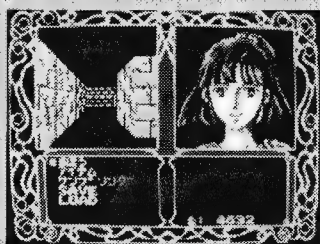
通常号やスペシャルが、多くのユーザーから好評を博した事を受け、1989年末にDSはついに月刊化します。

月刊化に伴い、通常号とスペシャルが1本に統合され、また、それまで「#（ナンバー）」だった号数表記が、1月号、2月号といった月表記に変わりました。

この月表記は1年後の1990年末まで続き、1991年からは、またナンバー表記に戻るのですが、ナンバー表記に戻した理由として、月表記だと、販売された月が過ぎてしまった場合に、ソフトウェ

DSスペシャル（1989年発売）

増刊シリーズとして5本がリリースされた。写真は後に単品で製品化されたクリスマス号掲載の「魔導物語」。

その他に「ランダーの冒険」「メガスオンZ」「アレスタ外伝」等があり、中でも初夏号掲載の「スーパーコックス」は、当時TVドラマで取り上げられ話題を呼んだ。この時のキャッチコピーは、「菅井きん絶賛！」。

1990年1月号（1989年12月発売）

この号より月刊化。記念として8cmCDの付録が付き、パッケージサイズがそれまでのノートサイズから文庫本サイズへと変更された。

ウルフチーム「アークス」デモ、ファミリーソフト「韋駄天いかせ男」体験版などを掲載。人気シリーズであった、ゲームアーツの「サムシリーズ」の連載が終了、連載STG「ブラスターバーン」の連載が本格的に始まる。

ア的価値がそれほど変わらないのにもかかわらず、販売店から返品されてしまいやすい、という事情があったからのようです。

ともあれ月刊化も成功、連載ゲームや占い、読者コーナー等が次々と新設され、DSの誌面はより一層充実した物になります。

1990年3月には、それまでのDSで人気の高かったゲームのリメイク版と、各メーカーの大型の体験版などをセットにして低価格帯でリリースする、「ディスクステーションデラックス」シリーズも登場、通常号と並行するように1990年3月、6月、12月に合計3本が発売されました。

また、同じ頃、DSは他機種であるPC-9801シリーズにも進出、こうしてDSは、他機種をも巻き込んで、ますます大きく発展・成長していきます。

しかし、この後順調に推移した98版DSに対し、MSX版DSの未来には陰りが見え始めていたのです。

● MSX市場の冷え込み

1991年当時のパソコン業界はちょうど転換期にあり、より速さを求められたCPUは16ビットから32ビットへと進化、そしてWindowsの時代が本格的に幕を開けようとしていました。

そういった状況の中で、旧世代のパソコンは次第に淘汰され、MSXにも時代の風が容赦なく吹き付けるようになります。

それまでMSXでソフトを販売していたメーカーが徐々に撤退し、その事がMSXからのユーザー離れに拍車をかける事になりました。

こうした状況がDSに影響を与えないはずもなく、DS自体の売り上げも最盛期からは大きく減少、そして、これ以上の存続は困難なレベルまで達してしまいます。

1991年11月。DSはついに休刊を宣言しました。

翌12月にリリースされた#32は、12cmCD付きディスク4枚組という特大号で発売、この号でMSX版DSはその3年4ヶ月という歴史に幕を降ろしたのです。

● DSがユーザーに残したもの

今回、この原稿を執筆するにあたって、久しぶりにDSを起ちあげてみました。

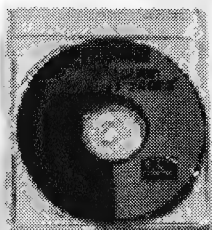
元々は、原稿の資料集めのために参照するだけのつもりでしたが、いつの間にか原稿の事を忘れて、ただ遊んでいるだけの自分がいました。

DSが生まれてからもう10年。月日が流れても面白いものはやっぱり面白いんですね。

98版のDSはその後、Windows用に変わり、現在に至っています。

MSX版DSは残念ながら休刊してしまいましたが、今もなお変わらぬ面白さが、ディスクの中には残っていました。

DSを持っているユーザーの方、また、持ってはいないけど、この記事で興味を持たれた方、もし機会があればDSに触れてみてください。DSは、「懐かしさ」だけではない、楽しい時間を、きっとまた提供してくれるはずです。

参考文献　ディスクステーション　各号
　　　　　コンパイルクラブ　各号

筆者紹介
RET（りっと）。
福島県在住のMSXユーザー。MSXは主にCGとプログラム制作に使っている。

ディスクステーション　年表

1988年

7月　創刊準備号（＃０）　ディスク１枚組
10月　創刊号（＃１）　２枚組
12月　ＤＳ＃２　２枚組

1989年

2月　ＤＳ＃３　２枚組
3月　ＤＳＳＰ　春号　３枚組
4月　ＤＳ＃４　２枚組
5月　ＤＳＳＰ　初夏号　４枚組
6月　ＤＳ＃５　２枚組
7月　ＤＳＳＰ　夏休み号　３枚組
8月　ＤＳ＃６　２枚組
9月　ＤＳＳＰ　秋号　３枚組
10月　ＤＳ＃７　２枚組
11月　ＤＳＳＰ　クリスマス号　４枚組
12月　１月号（＃８）２枚組　８ｃｍＣＤ付

1990年

1月　２月号（＃９）　２枚組
2月　３月号（＃１０）　２枚組
3月　４月号（＃１１）　２枚組
4月　５月号（＃１２）　２枚組、
ルーンマスター（DSDX）　２枚組
5月　６月号（＃１３）　２枚組
6月　７月号（＃１４）　２枚組、
魔導物語１－２－３　３枚組
7月　８月号（＃１５）　２枚組、
魔導師ラルバ総集編（DSDX）　２枚組
8月　９月号（＃１６）　２枚組
9月　１０月号（＃１７）　２枚組、
ランダーの冒険　５枚組
10月　１１月号（＃１８）　２枚組
11月　１２月号（＃１９）　２枚組
12月　ＤＳ＃２０　ディスク３枚組、
にゃんぴ（ＤＳＤＸ）　２枚組

１９９１年

1月　ＤＳ＃２１　２枚組
2月　ＤＳ＃２２　２枚組
８ｃｍＣＤ付
3月　ＤＳ＃２３　２枚組
4月　ＤＳ＃２４　２枚組
5月　ＤＳ＃２５　２枚組、
ルーンマスター三国英傑伝３枚組
6月　ＤＳ＃２６　２枚組
7月　ＤＳ＃２７　２枚組
8月　ＤＳ＃２８　２枚組
9月　ＤＳ＃２９　２枚組
10月　ＤＳ＃３０　２枚組
ぷよぷよ
11月　ＤＳ＃３１　２枚組
12月　ＤＳ＃３２　４枚組
最終号　１２ｃｍＣＤ付

略称　ＤＳスペシャル→ＤＳＳＰ、ＤＳデラックス→ＤＳＤＸ　その他、ＤＳに関わりの深いソフトも記載しました。

DSデラックス（1990年発売）
サイコロRPG「ルーンマスター」、AVG「魔導師ラルバ総集編」、パズルゲーム「にゃんぴ」の３本をリリース、それぞれに各メーカーの体験版などが付属。
「にゃんぴ」は、通常号でユーザーの作ったオリジナル面データの掲載が行われた。

DS#32（1991年12月発売）
DS最終号。12cmCD付、ディスク４枚組。
ファミリーソフト「龍の花園」体験版、オリジナル3DRPG「グリーンクリスタル」、人気シリーズ「ジャブーン」のゲームを４本掲載など。
その他、常設コーナーである「あーとぎゃらりい」や投稿プログラムコーナーの「DSSS」、読者コーナー「アンケートネットワーク」などを特大のスペシャルバージョンで収録。

振り返れ！
MSX音楽回顧録

第1回　筆者こう1

時はまさに世紀末。

あと1年ちょっとで20世紀も終りを告げようというのに、僕もまだたまにMSXで音楽をやっていたりします。MuSICAというツール（※1）で。

実際はMSX-FANという雑誌（※2）が休刊して以後、シーケンサー+MIDI音源という環境に移行してしまったんですが、コンピューターミュージックの基礎はMSXでさんざん叩きこまれました。

ここでは、お世話になった（また、これからもお世話になる）MSXの音楽を、僕のわかる範囲でですが振り返っていこうと思います。現在でもヘビーにMSXを使いこなしている方には「いまさら」な感じのことを書いてしまいますが、どうにか目をつぶっていただきたく。

ただ、

1）僕のわかる範囲ですので、それはもう狭く浅く。

2）思い入れの強い事柄は美化されています。

3）MSX-PCMとMSX-MIDIには触ったことが無い（！）です。

という、全く不平等でワケのわからない内容になっています。あしからず……って、いいのかな……。

■序■　かつて伝説は存在したのよ

いつの世界、どこの業界、そしてどのパソコンにも、「伝説」と言うものは必ずひとつはあるものです。

今となっては、かつて「MSX」というパソコンが一大帝国を築いていたことを知らない人が圧倒的に大多数だと思います。しかし、それは確かにあったことなのです。ほんの10年前、この世界では400万からなるMSXたちが様々な音を奏でていました。

1983年、PSGという音源から始まり、FM、SCC、PCM、MIDIと辿ったMSX音楽の、伝説の軌跡。ここでは、そのほんの一部分、PSGとFM音源について振り返ってみたいと思います。

【※1】MGSなどと並ぶ、代表的なMSXのシーケンサー。エディット機能や音色回りが非常によくできていました。「Dante(ダンテ)2」というRPG作成ソフトに付属。過去のMSXマガジンにはMuSICAデータの投稿コーナーなんかもあったりして。

【※2】「MSXマガジン」と双璧をなしていた雑誌。投稿プログラムなどで賑わいました。1995年8月号をもって、(あくまで)休刊。

【※3】そのまま「ピーエスジー」と発音。「Programmable Sound Generator」の頭文字を取ってPSG。MSXでは、当時もっともポピュラーだったAY-3-8910の互換チップが主に使われていました。ちなみにファミコンに搭載されていたものは波形編集が可能で、音に数種類の表情をつけることが可能です。

【※4】ビデオ回りやCPUなどは様変りしましたが、PSG音源部分は初代MSXからMSX turbo Rまでずっと変わりませんでした。

【※5】今となっては、本当にすごい音です。もうジジイな歳になってる自分に愕然。

【※6】そして、なってしまいました。

【※7】1983年発売。MSX最大のライバルと言われていたり、いなかったり。

【※8】セガ・マークⅠやマークⅡです

■1■ PSGを振り返る

PSGという音源（※3）は、MSXというパソコンと切り離せないものでした（※4）。

音（※5）はよく「ゲームばっかりピコピコやってると、おバカになるよ！（※6）」などと親に怒られたりしていましたが、この「ピコピコ」というのがまさにPSGの音でした。おそらく誰もが聴いたことがある、初代ファミコン（※7）の音もPSGです。同じく、PCエンジンにも、セガの古いゲーム機（※8）にも搭載されていました。今でも使われているものでは、ゲームボーイなどの音が同じ系統です。あのチープな音が、PSG。

現在のプレイステーション、ドリームキャストやパソコンのゲームの音に比べると、とてつもなくシンプルな音だったりします。今のゲームのBGMをそのままPSGで鳴らしたら、物足りなさと違和感だけが加速して、それはもう大変なことに。メーカーに苦情まで来るかもしれません（※9）。

MSXは、PSG3和音+1ノイズ1音という発音数を持っています（※10）。音自体もシンプル、発音数もシンプル。これも現在のパソコンなどに比べると、カワイイを通り越して、むしろさみしくなってしまうレベルです。

しかし当時、これだけ制約の多い音源で数々の名曲が生まれたのも、また確か。コナミ（※11）やファルコム（※12）などがリリースしたのゲームのBGMは、PSGの実力を200%、いえ2000%は活かしたものでした（この辺りは思い入れがたっぷりあるので、もし機会があれば、また……）。発音数が少ないことは、曲の構成を非常に洗練されたものにしました。基本的に、たった3音で全てを表現しなくてはならないのですから、それは当然のことなんですが（※13）。

そしてPSGの持つ必殺技「デチューン（※14）をかけた時の透き通った音」は、マニアの間でいまだに語り継がれる伝説（※15）です。このあたりは、個人的にPC8801mk II SR（※16）版「イース」シ

ね。今や日本国民の99%がその存在を知らないかも……？

【※9】ただし、一部の人間は大絶賛すると思います。確実に。メーカーに感謝状まで出したりして。

【※10】BASICから操る時は、事実上3和音のみでした。マシン語を使って割り込みをかければノイズも使えましたが。

【※11】MSXユーザーの親友でした。いや、今でもそうか……。そうであって欲しいです。プレステで人気だったメタルギアも元祖はMSXです。

【※12】パソコンのゲームといえばファルコム、の黄金時代もありました。「英雄伝説」以後は直接にMSXでは出してくれませんでしたけど。

【※13】実際は「当然」という一言で片付けられないぐらいのレベルですが。

【※14】微妙に周波数(音の高さ)をずらした2つの音を重ねると、アラ不思議！天使の美声です。

【※15】そんな伝説は無いです。たぶん。でもあの音を忘れられない人は絶対にいるはず。

【※16】NEC製。98がまだまだ高かった当時の国民機。名機でした。

【※17】知らない人はいない、あの赤毛の剣士が主人公のゲーム……と思っていたら、時は流れ、現在ではどんなゲームか知らない人の方が多かったりします。当時はゲーム機、PC問わず、ほとんどの種類のマシンに移植されました。

【※18】コナミのMSX2用アクションゲーム。古代遺跡に眠るウシャスの秘宝を手に入れろ！……って、盗掘？

【※19】MSX版「グラディウス2」等で使用)5和音のBGMがすごかった気が。

【※20】通称「ベーマガ」。電波通信社の月刊誌。現在も出版されています。普通のパソコン少年はまず読んでいました。

リーズ（※17）や、コナミのゲーム「ウシャス（※18)」などで鳴っていたものが思い出深くあります。

そんなこんなで、PSGは、80年代に全盛期を迎えていました（※19)。マイコンBASICマガジン（※20）などには、MSX用の音楽プログラムも数多く掲載されました。手軽で安価なこともあって、MSXが普及してきたことが、PSGミュージシャンの絶対数を増やしたはずです。

技術的にも、マシン語によるデチューンプログラム、ソフトエンベロープ（※21）エディターなども出回り、これらによってMSXのPSG界は実に多彩な音で満たされることになりました。余談ですが、昔MSXマガジンでPSGをステレオ出力にする改造工作を特集していたりもしました。コアです！

1999年の現在でも、インターネット上でPSG音楽のプログラムを発表している方が多数存在します。SC-88音源（※22）でPSGをシミュレートしている方も。

PSG、とことん深いです。

○

そして、1988年7の月。新たな伝説が始まります。

パナソフトから「FMPAC（※23)」が発売されました。これが事実上、それ以後のMSXの標準FM音源（※24）となっていくのです。

■2■　MSX-MUSICを振り返る

FMPACとは、それまでにパナソフトから発売されていたゲーム用SRAMカートリッジ「PAC（※1)」に、MSX-MUSICという規格のFM音源(※2)を搭載したものです。

影さんとか編さんとかつぐみさんとか。最近ゲームミュージックのコーナーが縮小されて寂しいです。

【※21】音の鳴り方を制御する要素だと思ってください。ピアノなら時間と共に減衰する音、ストリングスなら鳴りっぱなし、のような。

【※22】CM-64やMT-32などで一世を風靡した(のかな?)Roland社のMIDI音源。「Sound Canvas」の略でSC。一応このシリーズがMIDI音源のスタンダードってことになってます。最近SC-8850という上位機種が出ました。こ……高額商品。

【※23】読みは「エフエムパック」。MSX-MUSICを振り返る、の項を参照。

【※24】それまでにもMSX-AUDIO(後述)などがあったんですが、いかんせん値段が高すぎ……。歴史の陰に埋もれちゃいました。

【※1】正式名称「Pana Amusement Cartridge」。パック、とみんな呼んでいました。色々なゲームのセーブデータなんかを記録する専用のカートリッジです。同様品(?)に「コナミの10倍カートリッジ」など……。

【※2】YM2413(OPLL)というチップが使われていました。FM9和音(もしくは6和音+3リズム)を発音することができました。FMPACの裏ぶたを開けてみる(保証外!)と、YM2413とご対面できます。この小さなチップがMSX-MUSICの心臓部です。また、このチップはセガのマスターシステムなんかにも使われていた。

【※3】正確に言うとMSX本体が相棒で、FMPACは相棒のドーピング剤……?
また、MSX2+からはFM音源が本体に内蔵されることがほとんどでした。

【※4】搭載されていたのはYM2203(OPN)というチップです。FM3声+SSG(PSG)3

機材フェチを自認するわけではないんですが、パソコンでも車でも、やっぱり長く使っていると愛着がわいてくるものです。
「今日もよろしくな。相棒！」……なんていう感じで。
MSXで音楽をやっていた人にとって、FMPACはまさにその「相棒」だったのではないかと思います（※3）。
というのは僕の勝手な思いこみなんですが、事実、FMPAC、つまりMSX-MUSICほど普及したMSXのFM音源規格はありませんでした。
まだMSX音楽の主流がPSGだった頃は、友人のPC8801mk II SRのFM音源（※4）が奏でる音楽がうらやましくて仕方ありませんでした。どうしてMSXではあんな音が出ないんだろうと、必死になって音をいじっていたのを思い出します。
結果は、まあその、推して知るべし……。
それもそのはず、そもそもPSGとFM音源とでは根本的に構造が違うんです。例えば、ピアノはどう頑張ってもピアノの音しか出せませんが、シンセサイザーはパラメーターを変えてやれば色々な音が出ます。とまあ、ここでピアノに当たるのがPSG。シンセサイザーに当たるのがFM音源になります（※5）。
しかし、ここは拡張性と発展性の非常に高いMSX。FM音源ユニットも、もちろんありました。どういったものだったか覚えています。一言でいうなら「バカ高い！」ものでした。
1984年頃に出ていたヤマハ独自のFM音源ユニット（※6）、そして87年頃に出たMSX-AUDIO規格の音源（※7）。音源としてはどちらも、かなりの性能のものでした。ヤマハの音源は4オペレータFM（※8）8和音、MSX-AUDIOでは2オペレータFM9和音（もしくは6和音＋リズム3音）とPCM1音を出すことができました。FM音源で音楽をやってみたかった……。でも80年代後半、当時小中学生だった自分には、これらは高すぎました。

○

そんな折、一筋の光明が。
「FMPACにFM音源が搭載される」という情報が流れたのです。BASICからFM音源をコントロールできる！　発音数はMSX-AUDIOとほぼ同じ！（※9）　しかも、手の届きそうな7800円！
それが、FMPACでした。まさに夢のような話です。もちろん、全財産をはたいて、発売と同時に即購入。
FMPACに搭載されたFM音源は、MSXの音楽の幅を広げてくれました。FM音源対応のゲームが（※10）次々と発売され、雑誌の音楽投稿系のページも活気付きます（※11）。1988年中盤以降に発売されたゲームは、ほぼこのMSX-MUSICに対応していました（※12）。

声。今でも根強いファンの多いFM音源です。後に上位音源YM2608(OPNA)を搭載したサウンドボードIIが現れ、曲だけ有名(不名誉な称号)な「スキーム」が発売されていました。

【※5】ピアノが劣っている、というわけではありません。ということは、PSGも間違いなくステキ、だということです。

【※6】資料が残っていないので正確なことは言えないのですが、専用のカートリッジを介して接続するものだったと思います。YM2151FM(OPM)音源チップ搭載。
確か一式揃えると10万は軽く超えたような……？

【※7】パナソニックからFS-CA1という音源が出ました。特殊な形状のカートリッジ（と言えないほど大きい）はちょっとアレでしたが……。そして34800円！高っ！

【※8】この「オペレータ」というものの数が、音色を決める要素の多さだと思ってください。オペレータ数が多いほど音色に幅が出てきます。ただ、扱いはケタ違いに難しくなっていきます。

【※9】ほぼ同じ、の「ほぼ」の部分が実はかなりミソだったりします。FMPACではPCM部分と入出力端子が削られ、自作音色が同時に1種類しか鳴らないように……。しかし、だからこその安価だったんですが。そしてもちろん、2オペレータFM音源です。

【※10】個人的にはYs IIがFM音源対応じゃなかったのが残念でした。いえ、ほんとに個人的なことなんですが……。

【※11】そしてほとんどの人が、イース関連の曲を1度は打ち込んだと思われます。定番でした。

【※12】余談ですが、コンパイル「ディスクステーション」が、初期の頃MSX-AUDIOにも対応していたはずです。確か同社の初代「アレスタ」も？(うろ覚え情

報）コアだなあ……コンパイル。ナムコの「ゼビウス ファードラウド伝説（これもコンパイル制作）」も対応ゲームの１つでした。(ディスクステーションについては、RETさんの記事「ディスクステーションヒストリー」を参照)

【※13】絵を描く人にとっては大発展、プログラムをやる人にとっては中発展、音楽をやる人にとっては小発展、な新規格。

【※14】機種によって音量のバランスが大きく違っていたりしたのは、小さなヒミツです。FMPACでも実はその辺りのバラつきが結構あったり、なかったり。またMSX2+の仕様では、FM音源は「オプションで搭載」となっています。必須となるのは少し時を置いてTurboRからですね。

【※15】ウソです……。もう10年も前。でもMSXユーザーにとっては10年前など昨日のことのよう。って過去の栄光を追いかけてるわけじゃないですが……。

【※16】「イース」に真っ向勝負を挑んだRPGといえば、「サーク」でした。って、ことあるごとにイースと比較されちゃうのは本意ではないと思いますが……。初代サークは今でも結構遊べたりします。オカマが出たりライバルが出たり演歌がかかったり、当時かなり斬新なゲームでした。

【※17】新田忠弘、笹井りゅうじ両氏によって手がけられたBGMは当時のMSX-MUSICでは考えられないほどのクオリティでした。もし聴いたことがなければ、これは死ぬ前に一度は実機で聴いてみることをお勧めします。泣けます。

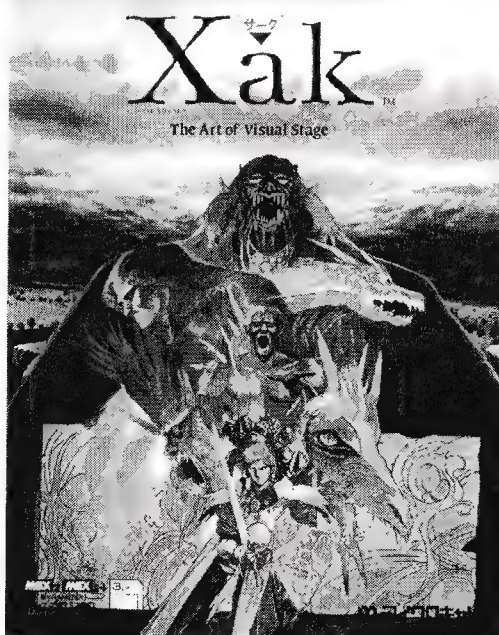
【※18】僕も、そしてこれを読んでいるあなたも……って決めつけちゃうのはアレですけど、さあご一緒に、MSX-MUSIC!

【※19】　これって、危ない人ですか……?

既にこの時点で事実上、FM-PACとMSX-MUSICは業界標準となりえていました。
MSXユーザーでFMPACを持たないものはモグリだ！　などとは誰も言っていませんでしたが、僕の回りでもFMPAC所有者が多数派だったのを覚えています。確実に浸透していました。

1988年秋に発表されたMSX2+規格（※13）で、MSX-MUSICはMSXの標準FM音源規格の座を事実上、手に入れます。ほとんどのMSX2+パソコンで、MSX-MUSICは本体に内蔵されました（※14）。

続いて、まだ記憶に新しい（※15）1989年。マイクロキャビンからリリースされたMSX2版の「XaK（※16）」は、MSX-MUSICとPSGを極限まで使いこなしたBGM（※17）が話題となりました。他にも素晴らしいBGMのゲームは数多くありましたが、XaK音楽はその音色の多彩さ、音の厚みなどで、それまでのものと一線を画していました。当時、BASICで音楽をやっていた自分にとっては、それはまさに別次元の技術でした。XaKによって、僕はさらにMSX-MUSICの虜となってしまったのです。

○

そして時代は流れました。

しかし、次世代ゲーム機が騒がれようがソフトシンセサイザーが台頭しようが、僕ら（※18）はMSXで音楽をやっていました。確実にMSXの人離れは進んでいきましたが、おそらく1度でもMSX-MUSICを使った人であれば、その音を思い出すと不思議な感傷を覚えるのではないでしょうか（※19）。

なぜだかわかりませんが、あの音は、とても優しい音だと感じられるのです。どこか暖かみのある、アナログっぽいデジタル。そんな表現がぴったりなんじゃないかな、と今になって思います。

○

MSX-MUSICは、1988年の登場から11年たった現在でも、MSXと共にまだまだ現役でいます。メーカーからソフトが出なくなってからも登場し続けるMSX同人ソフト。それらでMSX-MUSICは生き続けているのです。

そして願わくば、この音が永遠であることを……！

○

ちなみに20数年間東京に住んでいる僕ですが、なぜかFMPACは大阪で買ってきたものでした。

12年たった今でも、PAC用のバッテリーは切れていなかったりします。はたしてこのまま21世紀まで持つか……!?

（そして※20）

○

【参考資料】
・マイコンBASICマガジン各号
・FS-A1取扱説明書

筆者紹介
こう1
こう1と言います。武蔵野の片隅に細々と暮らす、もの書き見習いです。
全然関係無いですが、Winマシンも電源入れたらすぐBASIC画面になればいいのに。

【※20】注釈だらけのこの文をここまで読んでいただいてありがとうございました。おつかれさまでした……。

第一回 SDスナッチャー
コナミ 1992年 定価9800円
中古平均 不明 買取平均6000円

始めまして。このコーナーを担当させて頂く事になりました、ぺんと申します。

MSXを語る上で欠かせない、当時のユーザーみんなの想い出に残るMSXならではの名作・奇作・いろいろなソフト。それらを「MSXはエミュレータが初めてなんです!」といった人にも分かり易いように紹介して行きたいと考えています。

記念すべき第一回は“幻の名作”として名高い、コナミの『SDスナッチャー』を取り上げたいと思います。

◎パソコン版『スナッチャー』の結末

1988年に発表されたアドベンチャーゲーム『スナッチャー』は、今をときめく小島秀夫監督の出世作とも言える作品です。映画『ブレードランナー』を思わせる、近未来都市ネオ・コウベシティ。そこに潜む謎のバイオロイド「スナッチャー」を壊滅させるため、プレイヤーは記憶をなくした主人公ギリアン・シードとなってスナッチャーを見つけ、排除していく、というのがおおまかな内容です。

その奥深いストーリーや濃密な世界観は多くのファンを生み、かなり古い作品であるにも関わらず、後にプレステ・サターンにも移植されました。

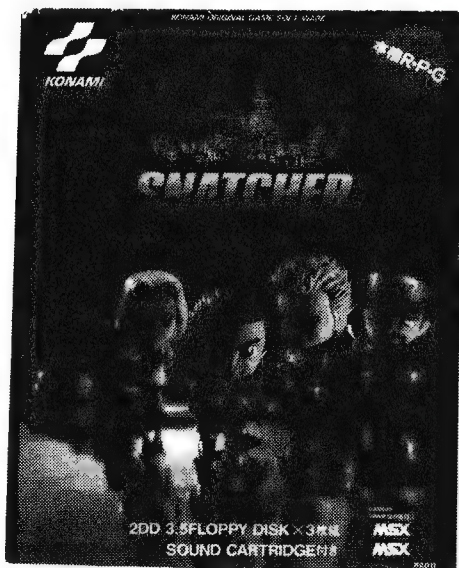
しかし、今となってはあまり知られていない事ですが、実はPC88とMSXで発表された初代パソコン版は、ストーリーが未完のままだったのです。

◎『SDスナッチャー』

『スナッチャー』の続編はいつ出るのか!?…当時のファンの期待と不安が渦巻くその中で、敢然と発表されたのがこの『SDスナッチャー』でした。前作のようなアドベンチャーゲームではなくRPGで、シリアスだったスナッチャーの登場人物はタイトル通り全て2頭身にされてしまい、一転してコミカルな風貌となったギリアンは、彼らに衝撃を与えました。

スナッチャーとギリアンが追いかけっこをするデモはまさに圧巻で(笑)、リアルなサイバーパンク世界にハマっていた人々は、失望と落胆を禁じ得なかったものです。

しかし! 一度ゲームを始めてみると、実際の内容は予想と見た目をを遥かに上回る物だったのです。完成度の高さに加え、重厚なストーリーに戦略的な戦闘。薄まった世界観は、前作の経験が補ってくれます。中でもSCC音源の限界を超えるサウンドは、まさにゲーム音楽史上に残るものでしょう。

そして『SD』では、未完だった結末がしっかりと明かされていました。当時MSXユーザーは、自分達

だけがこのフィナーレを見られたという事に大きな優越感を味わったものです。

◎"幻の名作"

その後、PCエンジンにて正式に、アドベンチャーゲーム『スナッチャー』の"完全版"が完結すると、『SDスナッチャー』は徐々に忘れられて行くこととなりました。

元々『スナッチャー』と『SDスナッチャー』は、要所こそ同じですが前作のユーザーを意識してか途中経過はかなり違う物になっていました。そう、付け足された部分、ACT3に当たる部分も、大筋は同じであるもののかなり異なった箇所が多かったのです。

しかし後半は、殆ど事実解明のみである"完全版"に比べて、『SD』は遊園地での追跡劇・ミラーハウス・○。○○の偽物…とサービス満点で、ストーリー的にもスナッチャーの精神面での話や、"博士"の口からも話が聞けるという点で明らかに『SD』の方が一段階奥が深く、一度これを見てしまうと本編の方が取って付けたように感じてしまう程、優れた物だったと言えるでしょう。

しかし『SD』は、完成度こそ高いものの一介のゲームとして考えてみると地味な物でした。RPGの主流である"パーティ制"というゲームの幅を得られず、売りであるストーリーや世界観も、配慮はなされているものの『スナッチャー』あってこその物であり、それだけで人間ドラマを語るには少々薄すぎました。

そして、『SD』は『スナッチャー』と併せてプレイした人だけがその価値を知る、"幻の名作"となったのです。

あなたがもし新たに『SDスナッチャー』をプレイする機会があれば、(それは非常に好運なことですが)この「もう一つのスナッチャー」の世界を否定せずに楽しんでみて下さい。それはきっと、時代に埋もれた過去と戦ったギリアンとも重なる感動を与えてくれるでしょう。

◎入手状況

『SDスナッチャー』は、SCCカートリッジ+2DDのフロッピーディスク3枚という構成であるため、ソフマップ等フロッピーの扱いを停止している店では手に入りません。

秋葉原では一時期、最高1万円程の買い取り値段が提示され、それなりの入荷があったようですが、プレミアブームが一段落しつつあるのと同時に下落し、MSX中古市場の縮小と相まってあまり見掛けなくなりました。しかし、『ソリッドスネーク』程ではないにしろかなりの希少品である事には変わりなく、買取値もそれなりの物がついています。

秋葉原「マックスロード1号店」の親切な店員さんによれば「何ヶ月かに一回、見掛けることはある」そうで、出会いは運次第といったところでしょうか。ちなみにレトロゲームの有名所である「メディアランド」の入荷状況は「一切不明」との事です。

秋葉原MSX 奥の細道

第一回 プレミアソフトはどこ行った？ 筆者 Mr．ぺん

ここ数年、世を騒がせ、コンピュータゲームにも飛び火したレトロブームは、一部の中古ソフトに不条理極まりない”プレミア価格”を付けた。この傾向は1995年頃から顕著に現われ、スーパーファミコンへの移行期に数百円の処分価格で店頭に並んだファミコンソフトの一部は、数十倍以上の値段を付けて取り引きされ、まさに”レゲー（レトロゲーム）バブル”とでも呼ぶべき状況を呈した。

それに続くかのようにメガドライブ・PCエンジンといった中古ソフト市場も復活の兆しを見せ、セガマークIII、マスターシステム等のマイナーな機種もこれに続いた。一時期、秋葉原の電気街などの流通量の多い店舗・区域では、レトロというだけで多くのゲームに異常に高い買い取り値が提示され、瞬く間に全国からソフトが集まった。これはまるで文字通り捨て値で追い出されたソフトが、今まさに里帰りしているかのようであった。

そしてMSX市場も例外ではなく、復活を遂げた。秋葉原では、メディアランド（旧ゼット）を皮切りにかつてない販売・買い取り価格が設定された。そして、ディスク媒体の中古取り扱い停止以来姿を見られなくなっていたソフマップでも、ROMに限ってだがMSXソフトの扱いが再開され、一時マックスロード等の店舗では在庫量がファミコン・スーパーファミコンと同等かそれ以上にすら見える程となった。

最盛期の値段の高さは凄まじく、…その凶悪さは目を覆いたくなるような惨憺たるものであった。例を挙げれば『ソリッドスネーク』は買い取りが1万数千円、販売価格は2万から3万近くというのは常識で、『SDスナッチャー』『スペースマンボウ』といったコナミ系や、かつて発売禁止となった『校内写生』『ドラゴンシティX指定』なども1万円前後の高値を付けた。

レトロブームの隆盛期には、こんな笑えない話もあった。

どこの店とは言わないが…、私が2本しかない『悪魔城ドラキュラ』を見つけ感激し、6千円で購入した事があった。当時、やはりこれを探していた友人がいたが、手持ちの金が底をついたため、とりあえず電話で連絡を入れた。すると、彼は狂喜して忙しい中秋葉原までやって来る事となった。

だが、いざその店に行ってみると、なんと！さっきまで6千円だった『ドラキュラ』が1万5千円だと言うのである（記憶は確かではないが、2万円近

さったかもしれない)！店員は平然と、「1本しかなくなったのでたった今値上がりしました」と言い張ってゆずらない始末。そういえば、確かに私が買った時はラベル貼りの最中であり『ドラキュラ』には値札が付いていなかったのだ(その時は店員に価格を聞いて買った)。

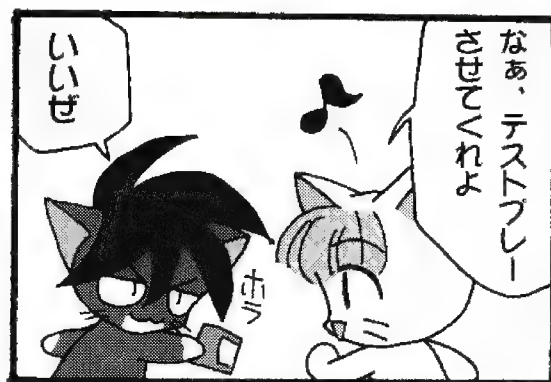
いくらまだ値札が付いていなかったとは言え、それから僅か1時間強で倍以上に跳ね上げるとは…開いた口がふさがらないとはこの事だ(断って置くが、これは本当にあった事実である)。

ちなみに、その友人は「なら買いません」と一言の下に断り、数ヶ月後に5千円程で別の店から購入していた。先の店は7千円を付けていた。

しかし当然、こんな異常な状況が長く続くはずもなかった。

(次回に続く)

著者紹介
Mr.ぺん
さすらいのMSXユーザー。
音楽家志望にしてドビュッシー愛好家。
中古相場の変動を見て楽しむのが、その隠された趣味だったりする。
Mr_Pen@excite.co.jp

たかがエロゲー　KOBA.

俺的世界征服計画

往年の迷作　珍作を探る

バカカルトゲー

第１回　　筆者イモリ

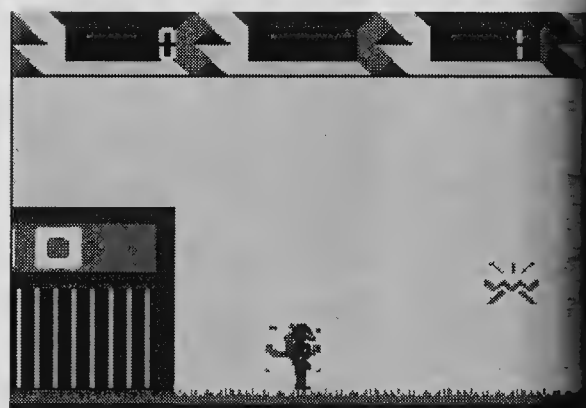
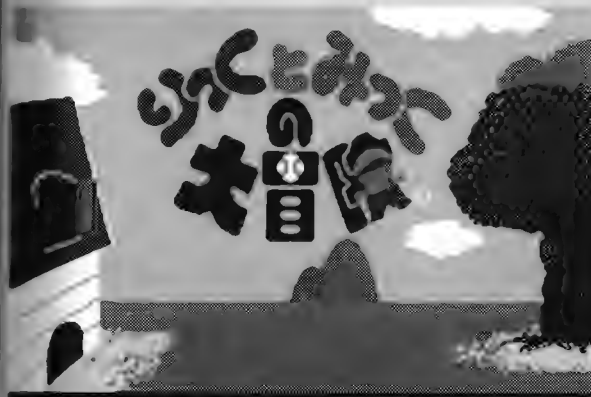
『キャプテンコスモ』
《アスキー 1984年発売》

宇宙海賊”悪漢ダン”の襲撃によって、宇宙動物園から珍獣”ムンチー”が逃げ出した。そこへムンチーを捕まえるべく、宇宙警察のトップ士官”キャプテンコスモ”が参上。浮遊しているムンチーをソニマイザー光線で痺れさせて捕獲し、画面上にいる全てのムンチーを動物園の檻の中へ入れば、面クリア。しかし、悪漢ダンの手によって捕獲したムンチーを逃がされてしまうから注意。その上厄介なことに、ダンにはソニマイザー光線が効かないのだ。

ただ、コスモはムンチーに触れると一発で死んでしまうが、ダンには触れても死ぬことはないので、コスモをダンに体当たりさせて動物園の檻に近づけさせないようにしよう。やっていて気がついたのだが、これって「コスモ→警察、ダン→賊の役割」と「捕まえた者を投獄し逃がさない」と言う設定が、ガキのころによくやった「ドロケイ（ケイドロ）」に酷似していると思うのだが?

それと、これが「メトロイド」の大雑把な設定になったと思うのは俺だけか?

それにしても、何故宇宙警察のトップが辺境の星で、珍獣を捕まえるのか、コスモに疑問は無かったのだろうか?

操作性★★★
熱中度★★★
持続性★★
無駄税金★★★★★★

『りっくとみっくの大冒険』
《ハミングバードソフト 1987年発売》

ある日、りっく(兄)とみっく(妹)は広場でボール蹴りをしていて、おもちゃの飛行機が飛んでいるのを見つける。飛行機がある館の窓の中に入って行くのを見た二人は、それを追って館の中へと入るのだが…。

館の中は大きな迷路のようになっており(ゼルダの伝説のような感じ)、そこには犬・猫・兎・パンダ・ペンギンと言った獰猛な野獣が多数いて、りっく達を食料にするべく襲い掛かってくる。

そんな奴らにりっく達が対抗する武器は、日頃空き地で鍛えた必殺の魔球。襲い来る奴らに、怒りの魔球をぶつけてやれ!

…って、違うゲームの様だな。概要はこんな感じで、ひねくれた見方だけど。

パステル調の色彩やコミカルなキャラクターとは反対に内容は結構シビアで、油断を許さない。それでも、エリアクリアごとにアイキャッチが入っていたりするあたりが当時としては斬新なアイデアかと思う。

味わいの違う「奇々怪界」て所か?

操作性★★
熱中度★★★★
持続性★★★★
動物虐待★★★★★

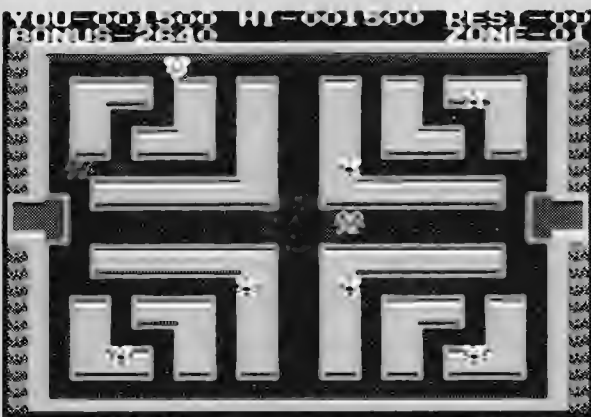
『モピレンジャー』
《コナミ 1985年発売》

モピラ(親)が迷子になった子モピラを水上バイクにのって探しまわる。邪魔する奴には石化光線を放て!取説なしの150円で買っただけに詳細は良く知らないが、多分こんな感じ。

このゲームの変わったところは水上バイクで移動すること。つまり、水の流れる方向によって移動速度が変化するのだ。従って、敵から逃げる方向や子モピラを救う時のルートを考えなければならない。

また、敵を光線で石化させることで、水路を塞いで敵を来られないように出来る。ただ、注意しなければならないのは、塞いだ水路によって挟まれて自分の身動きが取れなくなることだ。

また、このゲームは時間にシビアで、下手に手間取るとすぐにタイムアップになる。要は、いかに効率の良いルートで子モピラを救うかがカギである。パズル性が高いアクションゲームなのでやっていて飽きないが、良く死ぬので違った意味で嫌になって投げ出しそうだ。確か、プレイステーションから出た「MSXコレクション3」に収められています。

操作性★★
熱中度★★★★
持続性★
戸塚校長度★★★★★★

『あかんべドラゴン』
《ウインキーソフト 1988年》

ドラゴン達が仲良く住んでいた森に謎の円盤がやってきた。その中から無数のエイリアン達が出てきて、森を荒らし始めたから大変。エイリアンを追い返すべく、ドラゴン達は向かって行くのだった。

このゲームはドラゴン・サラマンダー・プテラノドンと言った怪獣(恐竜)が主役の戦略シミュレーションなのだが、一風変わったところがある。戦闘は今で言う格闘ゲームであり、また同一のユニットは無く、それぞれが独自の能力を持っている。

例えば、ドラゴンは全般的に強く特に山での戦闘が得意だったり、テラノは格闘戦での飛び技を持っていないが接近戦では強かったり、サラマンダーは射程の長い飛び技を持っていたり、各々の持ち技や得意な地形・移動範囲などによって、キャラ分けされているのだ。

キャラクターごとに得手不得手があったり、攻撃方法や移動範囲が極端に違ったりするあたり、一般の将棋・軍人将棋の面白さがあると思う。また、戦闘が格闘アクションであるだけに、腕次第では弱小キャラでも強力なキャラを倒すことが出来る(逆もあり)などのアイディアは自分としては評価が高い。

他にも、おまけ程度ではあるがエディット機能がついており、自分の好きなようにキャラや敵の能力を設定できたり地形を作れるので、実戦の練習にもなる。

当時としては、早過ぎるアイデアやキャラの地味さで飛びぬけて目立った作品とはなれなかったが、今やってみても中々楽しめる傑作である。『S
ガンダム・カプセル戦記』あたりは恐らくこのゲームに多少ナリとも影響を受けていると思うのは、考え過ぎだろうか?

イモプロでも、この作品に影響を受けたゲームを現在企画中なのだ。

余談であるが、1985年8月頃に明治製菓から「あかんべドラゴン(てりやき味)」と「しらんぺサラマンドラ(チーズ味)」と称した、このゲームのキャラを使った(逆か?)スナック菓子が発売されていた。ゲーム同様、マイナーなまま、何時の間にか消えてしまったのが非常に悔やまれる。

操作性★★★
熱中度★★★★★
持続性★★★★
ヌルキャラ度★★★★★★★★★

『たんば』
《マイクロネット　1988年》

生物のそれぞれ持った業を背負いそれを全うし、そのはたらきによって新たに来世を送り、またそこでも業を背負い生き続ける…。手塚治虫先生の「火の鳥」のような書き出しだが、実のところ単なる双六である。

内容は至ってシンプル、と言うより手抜き? 従来のようにサイコロを振り、その出目だけ進み、止まったマスの支持を受ける。違うのは、決定的なゴールがないところと盤面が”らせん”状であるところ。止まったマスの指示は、現在の自分(犬や虫だったりもする)の背負っている業を重くしたり軽くしたりする。

らせん状の盤面を進み、現在の自分とその業の内

容によって転生する生き物が変わってくる。一概には言えないが、高等な生物ほど業が重い。しばらくミジンコやハエで業を軽くしていると、今度は魚や鳥になりやすい。

こう書いていると結構面白そうなのだが、難点が数多くある。まず、画面が地味。メインのらせん盤が一画面の中にあり、その中に小さいマスが無数にある。変化があるのは文字とコマ(小さいドット塊)。ひたすら同じ画面を見せられるのだ。

内容も地味。ゲーム本編のテーマは面白そうなのだが、どのイベントも大した変化が無く、淡々と黙々と作業の如くこなして行かなければならない。そして処理が遅い。とにかく遅い!高速モードでやってもイライラするくらいの遅さだ。恐らくMSX2では処理の遅さにプレーヤーがついて行けないだろう。

このゲームの監修は予想どうりと言うべきか、丹波哲郎だったりする。

またグラフィックデザインに相原コージ氏の名前があったりと訳のわからんゲームだ。

操作性★
熱中度★
持続性★
修行性★★★★★★★★★★★

『ブルース・リー』
《コンプティーク 1986年入手》

謎の地下迷宮の謎を解き明かすべく、ブルース・リーが得意のカンフーで挑む。

"激しい動きに思わず身をすくめるカンフーアクションアドベンチャー"だそうだが、よく言っても『スーパーマリオ』系統のアクションゲームである。画面内にあるランタンを全て取ると先へ進めるようになり、それを繰り返して進む。最初は地上にいて、地上のランタンを全て取ると途中にあるカバの口が開き、その中へ入れるようになる(地下迷宮ってこれのこと?)。

中に入っても、やることは地上同様に敵の攻撃をよけながらランタン集めを繰り返すことだし、出てくる敵は忍者(黒いドットの塊)と相撲レスラー(緑のドットの塊)の2人のみ。忍者の攻撃は防御出来るが、相撲の攻撃は防御出来ない様になっている。他にはトラップとして毒ガス・光る弾がある。

エンディングのことを書かせてもらうと、このゲームにエンディングは無い。地下迷宮の奥底へ進むとその果てには大広間があり、そこに光の弾が跳ねている。光の弾をよけて先へ進むと、何故かゲーム最初に戻ってしまうのだ。結局この地下迷宮の謎は、解かれないままなのか…?

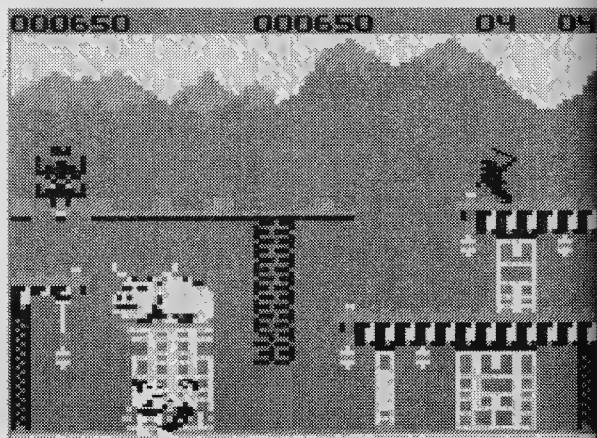
またオプションメニューがあり、ここでゲームの諸設定が出来るのだが、このゲーム、音楽が無く効果音だけなのに、メニューの"SOUND"という項目をいじったらその効果音すら無くなってしまった(イモプロの伝説と化した逸話)。また、"2PLAY"の項目をいじると、なんと敵の相撲レスラーを操ることが出来るのだ。ただしゲーム開始から5分間だけであるが。相撲レスラーはしゃがむことが出来ず、(恐らく防御のつもりだと思うが)下キーで不快音と共に謎のポーズを見せてくれる。

また、ゲーム中にキーボードのKボタンを押すこ

とで自殺できる(KILLのKか?)。

この様に当作品は、計らずも我々イモプロの失笑を買ったことで逆に最大の印象を残し、賞賛を受け、イモプロの作品の方向性を決める要因となった、稀代の怪作品であった。現在、自分の手元に無いのが惜しまれる。

操作性★
熱中度★★★★★★(違った意味で)
持続性★★★★★★(ノリが良ければ)
イモプロ度★★★★★★★★★★★★★

＊あとがき

延々とバカカルトゲームのことを書かせて頂きましたが、御覧になっていかがでしょうか。大抵の人は、名作に大金を払って楽しまれていると思います。しかし、どんな名作にだって、少なからず短所はあるはず。しかしそれを感じさせない長所があるから名作として残るのではないでしょうか。

そうでない物は、やはり「何か」が足らない訳です。しかし逆に考えるなら、その「何か」が有れば名作と成り得たとも言える訳です。

その「何か」をいかにして編み出し、また、それ自体の長所を売り出せるか、そこが製作者の力量ではないでしょうか?

「名作の輝きの源に、傑作の光が有る」。どんな名作にでも、少なからず参考にした作品や、影響を受けたものが有るでしょう。全てが万全でなくても、光る要素を持った別作品の長所をうまく取り入れることによって、元よりも数段光れるものに仕上がった…。

今回紹介した作品もそうですが、それ以外にも光る要素を持った作品はまだまだたくさんあります。傑作の片鱗を見付ける、一種の宝捜しのような感覚でバカルトゲームを楽しんでいただければ、幸いです。

筆者紹介
イモリ
サークル　イモリプロダクション所属

MSXで生まれたゲーム達

第1回　筆者　白神裕久

奇跡の復刊を果たそうとしている　Mマガですが、きっと、これを読んでいる皆さんは、一度くらいはゲーセンでネームエントリーの時に「MSX」とかいって入力してしまったことがあるくらいMSX人なのではないでしょうか？

ただ、「10年ひとむかし」っていうか、今の若いもんが、昔ジャニーズ事務所所属だったという野村義男の過去の栄光を知らない様に、絶滅種を保護しているかのような現役MSXユーザーの皆さんの中にも、どこの電気屋に行っても店頭に展示されてたというMSXの過去の栄光を知らない人がいるのではないでしょうか？

っていうか、MSXって、「マイクロソフト（MS）－X」だとか、実は「松下・ソニー（M・S）－X」だとかいわれてるけど、本当は、「メモリ少なくって（M）、スクリーン粗くて（S）、ダメだった（X）」の略だと個人的には思っています。名は体を表すと言います。定着させたいです。

MSXも、移植作品しか出ない→エロゲーしか出ない→同人しか出ない→なんにも出ない→…という都会の孤独死のような寂しい晩期を迎えるのですが、だが、しかし、夢を乗せて400万台、そんな「M・S・X」なゲームでも、ことと次第によっちゃー、十分世間様に通用したんです。かつては、MSXから外界へ飛び出したゲームもあったわけなのでございますよ。

そんなこんなで、知らない人はMSXの偉大さに恐れおののき、知ってる人は、「うるせえバカ」、って思うであろうナイスな企画、MSXから逆移植のゲームたちです。

続くことを前提とした、その第1回。

記念すべき第1回目にご紹介するのは、昔はMSXユーザーのカリスマ、その後も、ときめも屋、音ゲー屋、裁判屋と常に業界第一線で大活躍のコナミの名作、「パロディウス」です。

コナミといえば、今でこそ数々の裁判でゲーム業界の健全な未来を模索しつつ、数々の音ゲーで業界をリードしている「すごい会社」なわけなんですが、古くはスーパーコブラやスクランブル、その後も、ツインビー、グラディウス、A－JAX、サンダークロスにXEXEXと、名作シューティングを作る会社として有名でした。うそです。名作じゃないのも入ってます。

で、「パロディウス」は皆さんもご存知のとおり、グラディウスのパロディーで「パロディウス」なんですが、…MSX版のグラディウスは本当にできがよかった。

なんと言ってもレーザーが長い！ 1面の浮遊岩に砲台がある!!パッケージイラストをCG化した（MSXなのに）美麗デモがある！骨ステージ、エキストラステージがある！

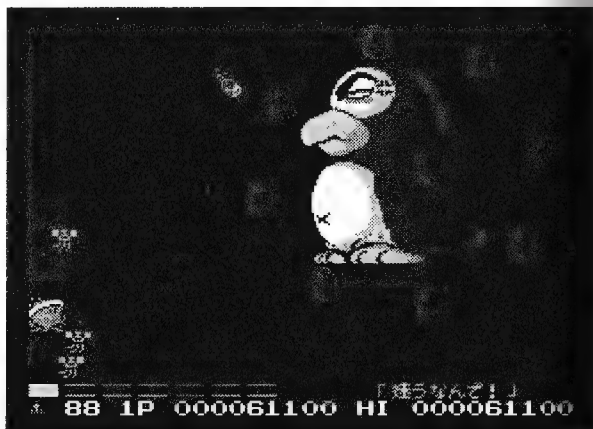
これはもう、MSXユーザーはファミコンユーザーに勝った！と思ったものです。

ファミコンユーザーは負けたとは思いませんでしたが。

ところで、ファミコンのグラディウスにはパワーアップアイテムが（今となっては誰も知らない）「アルキメンデス」になるアルキメンデス編というプレゼント用非売品がありました。単に一部キャラを書き換えただけのものなのですが、今では、これ、数万円という、すごいプレミアがついてます。

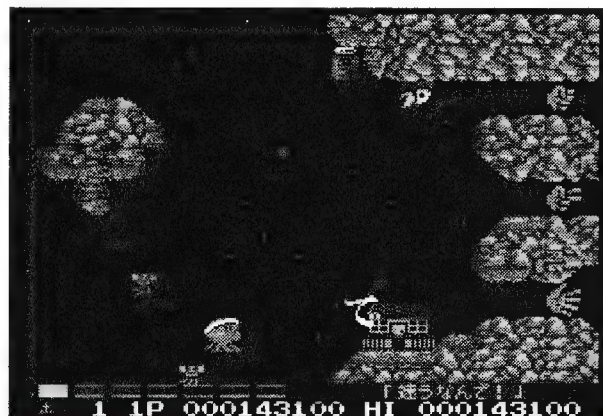
それに対しMSX版にもキャラが替わるおまけ機能があったのです。

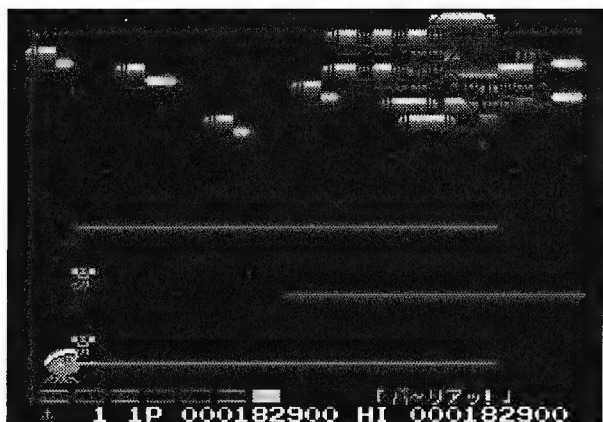
なんと、グラディウスの自機「ビックバイパー」がツインビーになってしまうという、往年のファミマガ読者なら「それウソ技でしょう？」と言いそうなインパクトです。しかも、ほとんどのMSXにカートリッジスロットが２つあるという特徴を活かした大技！片方にツインビー、もう一方にグラディウスのROMカセットを挿すだけでOK！

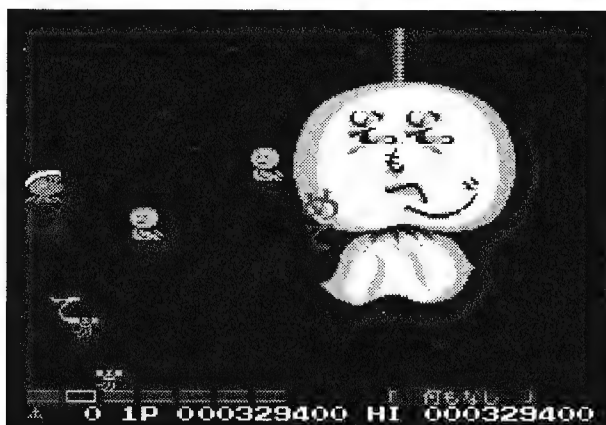
1面中ボス。デカキャラ目白押しです。
「ひでぶ」としゃべります。時代だなぁ。

1面のボスですが「ビール」を投げてきます。
サントリーのペンギンと似てるってのは
確信犯だったみたいですね。

キャラの選択は「洗濯機」で。
最初からかましてくれます。

ファミコンが、電源をいれたまま何回もスーパーマリオとテニスを抜き差ししてワールド255とか8-1とかやってるのに比べたら、もう、ローリスクローリターンってなわけですよ。
で、グラディウスにツインビーだの、ベルだの出てきて、おもしろいなー、って思ってたらでてきたのが「パロディウス」なわけですね。（しかし、残念ながら、初代パロディウスにツインビーは不参加。「ベル」のみが登場しています…。）

そんなこと言ってると、いいかげんなゲームのように思えてしまうが、その内容は、くどいまでの「オヤジギャグ」につつまれた奇跡のゲームバランスの傑作シューティングでなのです！
アーケード市場での第２次シューティングブームを形成するのに重要な役割を担ったグラディウス、IIではありますが、皮肉にもIIIをはじめとした90年代初期のシューティング作品群の難易度の高さがユーザー離れを決定付けるものとなってしまった、と言われているのを耳にしたことがあるのではないでしょうか？
結果、正編のIIIとIVのリリースにかなりブランクをもうけ、シューターを待たせつづけることになってしまった横シューの雄「グラディウスシリーズ」ですが、その間を埋め、シューターを、そして、それ以外の人々をも楽しませたのが、アーケードの「パロディウス」シリーズであると言ってもいいでしょう。いいですか？

グー・チョキ・パーを選んで

引き分けだと…

勝負になります。

パロディウスタイトル。タコは地球を救います。

3面ボス。てぬきてぬきポーズ。
表情豊かですね。

では、なぜ、シューティングに向かい風が吹きつづける中で、パロディウスシリーズは受け入れられたのでしょうか？

…シューティングの魅力をどこに見出すかは人によって違うと思いますが、横スクロールシューティングの傑作グラディウスシリーズを製作したノウハウとセンスを持つコナミスタッフはそれを的確に作品の中に詰め込んでいったのです。ぎゅうぎゅうと。

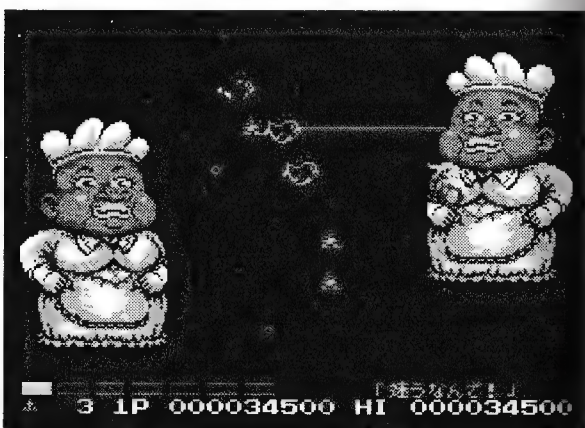
「パロディウス」には弾除けのスリル、破壊の爽快感、硬い敵をけずる醍醐味、ステージクリアの達成感…およそ人がシューティングに求める、すべての要素が盛り込まれているのです。（ないのは「お色気」くらいな物であるが、これは後に「セクシーパロディウス」という怪作で補完されている…。いや、違うかも。）

と、まぁそれだけすごい作品なんですが、この作品を決定的に印象付け、人々に受け入れさせたのは、それだけの作品を「オヤジギャグ」で台無し（？）にしてしまったところなのではないでしょうか。

どんな人気お笑いタレントのギャグもいずれ風化して忘れ去られていくが、「布団が吹っ飛んだ」はいつの世も「布団が吹っ飛んだ」であるということです。なんかよく分からないけど。あと、「ネコが寝込んだ。」「アナコンダ。」とか。

元祖であるMSX版パロディウスでも、既にオヤジ振りが特に徹底していた…。ものすごく。

各ステージには名前がついているのですが、それからして「うる星（うるせい）」、「勝負星（しょうぶせい）」、「落花星（らっかせい）」…という具合に…。

これだけでも結構な腰砕けぶりであるというのに、勝負星ではボスとじゃんけんをして、引き分けなら通常のシューティング、負けたらステージの最初に戻されてしまう、とか、落下星ではボス前に落ちてくる岩をよけまくるという、MSX人には画面プログラムでおなじみのゲームをクリア

4面ボス。メイドが二人で「メイズ」です。

3面ボス前。MSXユーザー、こういうの得意かも？

しなくてはならない、といったアイディアに昇華されているのです。
キャラの名前も、メイド（お手伝いさん）が二人で「メイズ」とかいって、メイズが出てくるステージは縦ワープを駆使しなければならない迷路面だったりしてるという徹底振りです。いかがでしょう！コピーユーザー、エミュレータユーザーにはわからない奥の深さでしょう！！

その他ゲーム性でも素晴らしいアイデアを見つけることができます。「速ようなんで（SPEED）」「多い日も安心（レーザー）」のように、名前はふざけているもののグラディウスでおなじみのパワーアップに混ざって「なーんやそれ」というのが登場しています。これは自機のパワーアップがデフォルトに戻ってしまうというものです。

これだけだったら、気をつけていれば間違えることもなく、あんまり意味がないんですが、「パロディウス」には、なんと、とったらパワーアップゲージがルーレットのようにくるくる回りだすパワーアップカプセルがあるのです。

このルーレットがあることによって、カプセルを何個も集めなくても、いきなりレーザー、オプション、バリアという強力なパワーアップができるわけで、シューティング、特にグラディウスシリーズのようなパワーアップ型にありがちな「一度死んだらおしまい」という不満点の対策として画期的です。

楽してパワーアップできるカプセルが、そのまま致命的なパワーダウンアイテムにもなりかねないのです。しかも見た目は普通のカプセルと全く同じ。カプセルを取るか取らないかの駆け引きも生まれてくるわけです。

これらを総合いたしまして、つまり、「パロディウス」は、自社の代表作「グラディウス」を、大胆にパロディー化してしまっただけでなく、豊富なアイディアも盛り込んだ意欲作であり、最大級の実験作であります。これらをアーケードやファミコン市場で行うと、市場規模が大きいため失敗したときのダメージも大きくなります。そんな中で、1万本売れたら大ヒットと言われていた当時のパソコン市場だからこそ、当然、採算分岐点が低くなるので、このような実験ができたと言えるでしょう。

同じようにコナミＭＳＸ作品から他機種に移植されていった「メタルギア」シリーズも、同時に画面に表示できるキャラの数が少ないのを逆手にとって、「多くの敵を倒すのではなく、限られた数の敵から逃げ隠れする」というアイディアを打ち立て、ＭＳＸ市場で実験し成功を納めた作品であると言えるでしょう。

ロムカートリッジを採用して、家庭用テレビに接続することができる手軽なパソコン。ＭＳＸは実験場としても魅力的であったというわけです。

このように、他機種では味わえない、魅力的な実験作、意欲作が多数登場したことが、我々はＭＳＸというマシーンに魅せられた一因となっているのではないでしょうか？

他機種に移植されていったＭＳＸ作品はまだまだあります。と、いうわけで、ネタはまだまだあるので、今後も他機種に出稼ぎにいった「Ｍ・Ｓ・Ｘ」なゲームで一緒に楽しみましょう。

筆者紹介
白神裕久

ＭＳＸ歴15年、同人歴10年、職業プログラマ歴半年。
レトロゲーム専門メールマガジン「レゲーＦＡＮ」編集長。犬橇舎主宰。
inuzori@geocities.co.jp

寺子屋個人教授

教育用コンピュータとしてのMSXとCAI

第1回　筆者　定　翼

～序文～

読書の秋、実りの秋と言いますが、皆さんは秋の夜長をいかがお過ごしでしょうか。勉学も何らかの形で実りに結び付いている事と思います。

えっ…まさかこんな所で勉強の事を言われるとは思いもしなかったですって…。まあまあ、そう言わずに、この本を手にとっていただいたのも何かの縁、MSXってCAI教育も出来たんだ…位に軽く考えて、お付き合い下さい。

なぜ今、CAIなのか?しかもMSXで?と、お思いになる方も多いと思います。現在のMSXの世界は昔からのユーザーで成り立っているようなもので、新しい仲間の発掘は極めて困難であると思われます。そこで、学生層のユーザーを新たに増やすためにCAIに力を入れてみては?　と、思ったわけです。

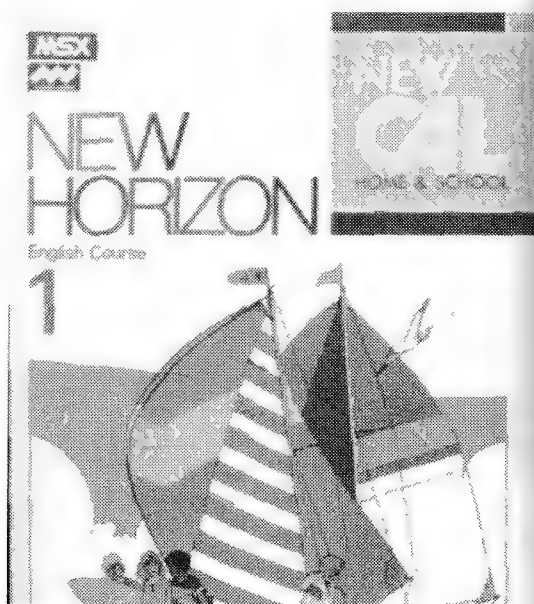
特にこれから、センターテストを始め受験真っ盛りの天王山に突入する方もいらっしゃることと思います。寒くなると思い出す受験勉強の日々。一人はつらい、教科書は何を書いているのかさっぱり。そんな人は多いでしょう。何とかして少しでも面白おかしく(?)この日々を過ごしたい。そんなことを考えているといつのまにか無意味に時間だけが過ぎ去っていってしまうものです。

そんなあなた、あなたは一人じゃない。忘れてしまったのですか?　MSXがあなたに教えたことを。たくさんゲームで遊んだ。音楽も聴いた。CGも描いた。それはMSXという媒体を通していろんな方面のエキスパート(?)にふれあい、楽しみながら、同時にそこから多くのことをあなたが学んだということなのです。

受験勉強も、日々の学校の勉強も実はそれと同じことだと思います。学習に一番大切なものは“遊び”なのです。“遊び”とは建築用語にもなっていて、建築物にわざと隙間を作り、それによって建築物にかかる衝撃を緩和するという言葉として使われています。また、学校という意味の英語のスクールは、ギリシャ語で“暇”という意味のスコレ－からきているとも言われています。

要するに、あらゆる事柄には“遊び”だとか“暇”という心のゆとりが必要なのです。それが学習の本質であり、MSXのCAIもそこを目指すべきでしょう。

とは言っても、今までの市販CAIではその要求にこたえられない弱点があります。今回は、雑誌自体も創刊準備号ということで、過去のソフトの紹介をメインにして、弱点を明らかにし、その克服法について考え、これからのCAIソフト開発の参考にしてもらいたいと思います。

～過去のCAIソフトについて～

まずひとつめは、『NEWHORIZON ENGRISH COURSE』。このタイトルを見てピンとくる人も多いでしょう。そう、多くの学校で教科書として使われていた

*** テキスト ***
This is a pen.
これは ヘ゜ンて゛す。
This これは (しゅこ゛ [s])
is ーーて゛ある。(し゛ゅつこ゛ [v])
pen ヘ゜ン (ほこ゛ [c])
S+V+C 2ケ゛ンケイ
Hit Space Key.

英語のテキストのCAIソフトなのです。かくいう筆者もこの教科書にはずいぶんお世話になっていました。NEWHORIZONは、教科書だけでなく、カセットテープ・CD・問題集とメディアミックス(?)した教育を目指していたのですが、MSXソフトまで出していたとは驚きです。

気になる中身のほうは、記号選択による解答方法ではなく、単語をあくまでも自分で打たせて覚えさせるというものです。これによってスペルを正確に記憶することが出来るということでしょう。ただ、中学生用なので、それ以上の年齢の人には物足りないかもしれません。

ふたつめは実家にあった『小学4年生の算数』を紹介します。

これは、計算を習得するソフトです。これも本当に小学生しか使えない物なので、すっかりお蔵入りになっていました。しかし、このソフトを作って

いるストラットフォード・コンピューターセンター株式会社では、様々なCAIソフトを作っていました。ROM版のほかにディスクでの配布もあったようです。

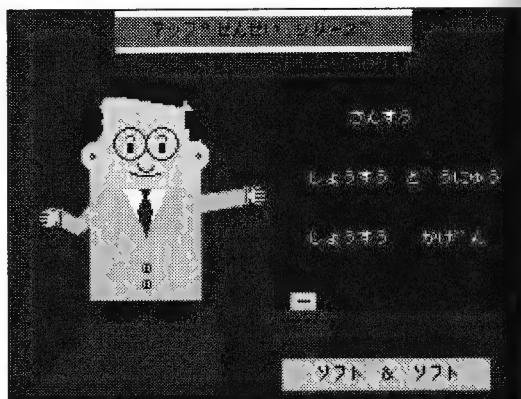
このソフトでは、例えば計算式の説明に画面上でアニメーションを取り入れることによって計算手順を理解できるなど、コンピュータを使ったCAIならではのより分かりやすい説明ができるという利点がありました。

正智塾という所から出ていた学習ソフトは、非売品という事でしたが、そのパッケージの奇抜さと小学生の算数・中学英語・数学という広い範囲を網羅しているというところで目を引きます。中学

生の勉強を先取りできるのでちょっぴり背伸びしてみたい(?)小学生には最適な教材と言えるものでした。

また、間違っても安易に正解は出さず、ヒントを出す事によって、自分から学ぶ精神を尊重しています。これは、問題集ではなかなかできないことで、CAIの家庭教師としての機能が発揮されていると思います。実際、学習塾ではよほどの小人数でなければ個人的指導は無理であり、このようなCAIソフトを利用することによってきめこまかな指導をすることができるのだと思います。家庭教師より安価で、学習塾より指導が行き届いているということで、CAIの塾は一時期注目を浴びていました。

ところがこういうヒントなどの機能のない単純なCAIソフトでは、それを使う人の興味を繋ぎ止める事が困難であり学習効果も薄れてしまうので、ただ単にものめずらしさからそういうCAIソフトを選んだ人はがっかりしたかもしれません。本当に「わかってうれしい」、「学んだ技術を使える喜びを肌で感じる」等といった感情こそが学習を持続させ、高い効果を発揮することができるのだと思います。

例えばこの正智塾の英語のソフトを例に取ると離れた所にいる同じソフトを使っている友達などに、オンラインソフトとの組み合わせで、学んだ問題を使って英語で手紙を書く、といった機能などが工夫として評価できる所でしょう。

日学CAI ソフト&ソフトから出ていた『あっぷ先生』は、小学3年生対象のソフトです。完全自動検索システムを用いて弱点補強を目指すというなかなかストイックなソフトで、反復練習できるような工夫がなされています。この日学CAIは日本で初めてパソコン用学習ソフトを作ったパイオニア中のパイオニアで、多くのノウハウを持っている様です。このソフトのすごいところは、得点だけでなく時間まで表示されるというところにあると思います。これもCAIならではの機能と言えるでしょう。

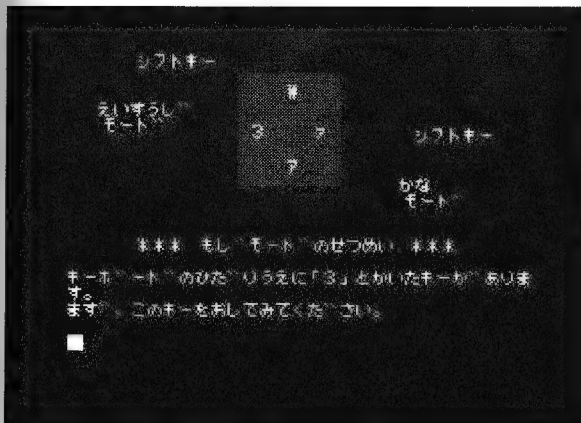
これは小学校3年生用のソフトなので受験とはあまり関係ないと思いますが、受験は時間との戦いでもあるので、こういう機能をセンター試験対策のソフトなどに組み込むことによって、実際の試験でどの程度自分のスピードが通用するのかの目安ができると思います。具体的には「問1が何分かかって得点は何点だった」というようなことが表現できれば面白いと思います。

~ステレオタイプなCAIとの違い~

こうして見ていくと、CAIソフトとは学生など特定の年齢の人にしか使えない物だと思えて来るでしょう。しかし、かつてMSXFANに掲載されていた『星彩』というソフトや、『超低速天文シミュレーション』等は、地学の勉強に役立つだけでなく、実用ソフトとしても高い評価を得ていました。これなどはどの年齢でも使えるCAIソフトと言えるのではないでしょうか?

同様に、MSX・FANに掲載されていた『波動実験装置』というソフトも、少し説明を加えれば立派なCAIソフトとなるような気がします。

市販ソフトの中では、前述のストラットフォードが出していた『化学(元素記号マスター)』は、単に元素記号を覚えるだけでなく、優れたデーターバンクとしての利用に十分耐えられるようなソフトでもあります。しかし、残念なのは、せっかくここまで奇麗にデーターを整理したのに元素記号を覚えたり、簡単な元素の性質しか分からないということです。せっかくの周期表なのだから、その機能を生かして、イオン化エネルギーや、電子配置を説明する事が出来るでしょう。それを応用すれば、簡単な分子の形をシミュレートすることなども出来るかもしれません。

さらに、化学反応や、分子の熱力学的運動をMSXで視覚化することが出来たら、きっと学校の授業も面白くなるでしょう。目に見えない事象やどんな力が働いてその現象が起こるのかを説明する場合、授業ではどうしても押し付け的な説明しか出来ないでしょう。その結果、どうしても興味は薄れ学習は暗記中心になりがちです。

これらのソフトが高い評価を受けるのは、「動き」を「目」で追えるというところにあります。このように、視覚と共に自分で操作して主体的に現象を解明することが出来るという事…これこそがCAIソフトの価値と言えるでしょう。

最後に紹介するのは、コンピューターを学ぶための家庭教師ソフト『レッツコンピューター』です。

普通CAIというと学校教育の延長というイメージが強かったと思うのですが、このようにパソコン自体を学ぶためのソフトもあるのです。まあこのソフトの目指すところは、簡単なBASICを始めキーボード操作の習得程度なのですが、パッケージの裏には「これで出来なかったらコンピューターを諦めてください。」とまで書いてあります。なんという自信でしょう。しかし実際このソフトを使っての印象は、ワープロソフトによく付いている練習ソフトの発展版といった感じでしたが。

システムとしては、こういったソフトを応用してMSXによくある拡張BASIC(例えばDM-SYSTEM2等)のレクチャーソフト等の開発も出来ると思います。

～まとめ～

…というわけで以上いろいろなソフトを見てきましたが、MSXの既存CAIソフトの弱点としては以下のような点が挙げられると思います。

1) MSX1用のソフトが大半を占め、現在主流を占めるMSX2以降のマシンを使用している人にとっては物足りない。
2) 小学生用や中学生用のソフトが多く、高校生や社会人でも使えるようなソフトが少ない。
3) 他の教材ではできない、CAIだからこそできる要素を使いきっていない。
4) 汎用性がほかのソフト(CGソフト等)と比べて少なく、それが一般への普及率を低下させている。
5) 実際の教材の需要は何らかの筆記テストを対象にしている事が多いので、筆記訓練と連携しにくいという弱点を克服するだけの武器を持たないものが多い。

対処法としてはそれぞれ…

1については、ハードの良し悪しに依存しないような作品を探してみるという事と、これからCAIソフトを作ろうとしている人を捜し当て、積極的に紹介する事。

2・3・4については有る意味実用ソフトといえるような形式を採用して、いつもそばに置いておきたくなるような生涯学習CAIソフトを目指す事。

5は暗算用に採点機能を強化したり、紙に書く作業を取り入れてみる事。

特に3や5では、アニメーション等に力を入れる事。　…といった事が有効であると思います。

～終わりに～

こうしてみるとMSXでも、既存のソフトに少し手を加えたり今まで培ってきたノウハウを応用することによって、CAIは一般のユーザーに受け入れられるソフトに進化できる可能性を秘めているといえるでしょう。

一部の教育機関ではまだMSXのソフトを開発しているという噂を聞きます。何故彼らはMSXで作るのでしょう?

一般に完全上位互換性とプログラミングのし易さがMSXの売りだと言われています。教科書は何年かごとに改定されていて、せっかく作ったCAIソフトが教科書の改定と共に全く使い物にならないという事だってあり得るのですが、MSXを使えばそんな心配もなく、改定部分をちょっと書き換えればいつまででも使うことが出来るのです。

確かに今のWINDOWSでもソフトの互換は出来るし、構造化されたソースも書けるでしょう。しかし、これまで各教育機関が作って来たデーターを活用出来るという面で教育機関もMSXのCAIを行っているのだと思います。

これからMSXでCAIソフトを作ろうと思っている方にとって今回の記事が少しでも参考になれば幸いです。

筆者紹介
定　翼
定　翼（本名同じ）石川県金沢市に生まれ、実家は福井県福井市にある。栃木県在住。大学1年生。２１歳。
ＭＡＩＬ
m99037@ms.dokkyomed.ac.jp

第3部

新しいこと　はじめてみよう

これからのMSX

扉絵作者紹介
さかもとしんや
G-NET さんの Amature Now!に僕のマンガ「絶対正義ジャスティファイター」が載っています。
良かったら読ん下さい。

第1回　筆者ゴルゴ早川

・最近思うこと

最近のアーケードゲームって、ポリゴンの3Dものが多くなりましたね。飛行機、車、ガンシューティングに格闘もの、果ては電車にショベルカーまで。これはアーケードだけでなく家庭用ゲーム機でも同様です。従来の2Dものと比べると現在の3Dものって、何かリアルですよね。私はけっこう好きです。

これってやっぱりコンピュータ技術の進歩のおかげでしょうね。ポリゴンをグリグリ動かすのってすごく計算能力を要求されるけど、それを満たせるICが安く作れるようになったのが大きな理由でしょうね。

3Dゲームって、MSX一筋の私にとっては”夢”でした。だってMSXでは、マシンパワーを必要とする3Dゲームって無理ですもんね。昔、88や98などのパソコンで戦闘機のフライトシミュレータがあるのを見て、「いーなー。大きくなったらいつかパソコン(MSXより高性能なヤツ)を買ってフライトシミュレータやるぞ!」と思ったもんです。で実際、4年前に念願の32ビットパソコン(PC-9821)を買いましたが、その後すぐに戦闘機のフライトシミュレータゲーム買っちゃいました(笑)。これだけはMSXではできないからね。

コンピュータの進歩はエミュレータにも恩恵を与えてくれました。最近の高速なパソコンだったら、MSXエミュレータをMSX実機以上のスピードで動かすことができますもんね。「シンプルかつスピーディー」、ひょっとしたらMSXの利点を残し欠点だ

◎ゴルゴ早川のエミュレータ奮戦記

ウダウダ理論を並べるよりも、私がどのようにエミュレータを使ってきたかを書いた方が分かりやすいと思うので、ここで私の体験を語ろうと思います…。

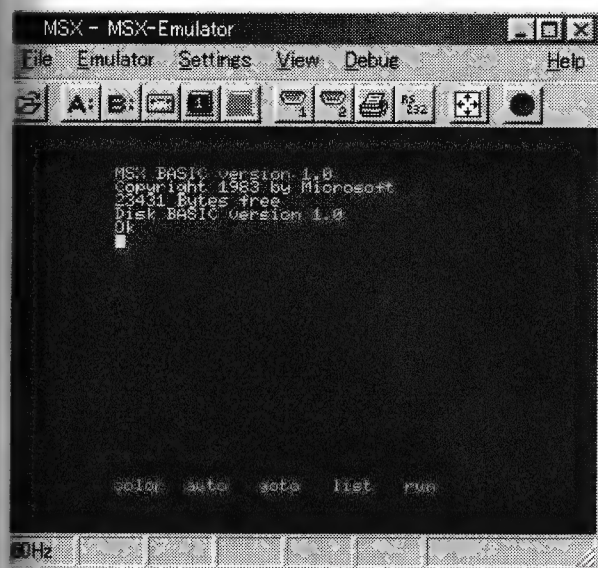
・某月某日(いつだったかは忘れちまったよ。もう昔のことさ…)

MSXエミュレータの存在を知る。インターネットの名前が少しずつ知られるようになったのはその頃。なお当時私はコンピュータはMSXしか持っていなかった(それじゃエミュレータどころじゃないじゃん)。

・某月某日(いつだったかは(以下略))

ついに念願のパソコン購入。機種はPC9821。当時私はDOS/Vを知らなかった(笑)。私のほんの少しの知識が「やっぱり98だよ」と9821購入へ向かわせた。

・某月某日

パソコンをセッティング。この時Nifty serveに入会。なお、なぜNiftyかと言えば、95年に行われた「MSXキャラバン」というMSX系イベントの会場にNiftyのパンフがあったから。ここにもMSXの影が見え隠れ。NiftyからPC98版fMSX(fMSX98)をダウンロード。

ナを改善した、新しいMSXの使用形態なのかも。

・では本題に入りましょう

エミュレート(emulate)とは、"まねる"という意味の言葉です。エミュレータ(emulator)は、言葉の通り、MSXの"まねをする"プログラムなのです。より詳細に書くと、「MSX本体と同等の機能をソフトウェア的に実現するプログラム」なのです。

・エミュレータとは、そしてコンピュータとは

ここで、コンピュータについて考えてみましょう。コンピュータって何でしょう?

コンピュータは見た目は非常に複雑です。フタを開けると数多くの部品でごった返しています。しかし根本的には、コンピュータとはその名前(compute:計算する)の通り「計算機」なのです。人間が命令やデータを入力すると、それに対応した処理を行い、その計算結果を出力する、というものなのです。

MSX実機では、この処理(計算ですね)をZ80CPUやROM、RAM等の種々のICが行っています。Z80CPUの○番ピンと×番ピンにデータを入力すると、△番ピンから結果が出力される、という感じです。

結局、コンピュータとは究極的には「入力に対応した出力を出す装置」と言えます。

ここで「入力に対応した出力を出す装置」と全く同じ動作をするプログラムを作ったらどうなるでしょう?これがまさにエミュレータなのです。『MSX内部にあるICと全く同じ動作をするプログラムを作り、パソコン上でこのプログラムを実行し、パソコンにMSXと同じ動作をさせる』、これがMSXエミュレータです。

・某月某日

Windows95に慣れないうちからエミュレータに挑戦。エミュレータは、fMSX98を採用。システムROMファイル作成に使用したマシンは、2ドライブと流線的なフォルムが美しいSANYOのWAVY70FD2。fMSX98に付属の説明ファイルをもとに、システムROMファイルを作成。

・某月某日

システムROMファイルをパソコンに入れ、いざエミュレータ始動。あれ?暴走?エミュレータの説明を読むとgo32.exeというプログラムが必要とのこと。

・某月某日

go32.exeを入れエミュレータに再挑戦。おお!確かにMSX-BASICの画面だ!! おお!9821のキーボードを打つと画面上に文字が出る!! おお!ゲームROMを指定すると、確かにROMゲームが動く!! しかし、ディスクは認識しない。ひとまずディスクなしMSX2+のエミュレータが完成か。うーむ、先は長い…。

・イメージファイル

ROMカートリッジ形式のソフトを使うことを考えてみましょう。

MSX実機の場合、ROMカートリッジをスロットに差し込めば、MSXは差し込まれたROMカートリッジからデータを直接読み出してくれます。しかしエミュレータではROMカートリッジからデータを読み出すことができません。そもそもパソコンにはカートリッジを差し込むことすらできません。

よってエミュレータでROMソフトを使うためには「イメージファイル化する」という作業が必要となります。これは、ROMソフトの内容(データですね)をパソコンのハードディスク等に書き込むという操作です。こうしてROMソフトのデータをハードディスク等に書き込むことにより、プログラムであるエミュレータがこのデータを読み出すことができるようになるのです。

こうしてハードディスク等に書き込まれたデータは、パソコンから見ると1つのファイルとして見えます。ROMソフトの内容をファイル形式にしたものを「イメージファイル」と呼びます。エミュレータでROMソフトを使用するには、そのROMソフトをイメージファイルにする必要があるのです。

イメージファイルはMSX実機を使って作ります。NSSAVE.COM(にが氏作)やMGSAVE.COM(つじかわ氏作)などのMSX用プログラムを使用し、ROMカートリッジのデータをMSXのフロッピーディスクにファイルとして書き込みます。その後フロッピーディスクのファイルをパソコンに移動して完了となります。

エミュレータでは、フロッピーディスクのソフトについても同様に、イメージファイル化してから使用されます。一部のエミュレータでは、パソコンのフロッピーディスクドライブを直接操作することにより、MSX用フロッピーをそのまま読み出せるものもありますが、たいていはイメージファイル化されたものが使用されます(この方が快適です)。これについては、PHYLOCP.EXE(Tatsu氏作)などの、フロッピーディスクの内容をファイル形式に変換するパソコン用のプログラムを用いて作られます。

・某月某日

Niftyの掲示板の書き込みを見る。おお、私と同じSANYOユーザーがエミュレータに挑戦しているようだ。どうやら私と同じくディスクがうまく扱えない。どうやらSANYOマシンから作ったDisk.romはfMSX98と相性がよくないようだ。

・某月某日

今度はPanasonic A1WXのシステムROMファイルを用いてfMSX98を起動。おおお〜っ!!ちゃんとディスクも認識してるぞ!! ディスク版ゲームが動いたー!!

・某月某日

しばらくはfMSX98を使用していたが、この当時は音が鳴らなかった。私のPC9821にFM音源ボードがなかったためである。「音を出したい!」という思いからサウンドブラスター(パソコン用音源ボード)購入を決意。そしてほどなく購入。パソコンの周辺機器購入の動機がMSXなんて、ああ、私って何てMSXマニア(笑)。

・某月某日

Windows版fMSXを入手。これはWindows上で動く上に、ROMイメージ等の設定もメニュー形式で簡単。こちらについてはすんなり動く。おお!Windowsの窓の中にMSXが!! ただ、この時点でのWindows版fMSXのバージョンでは、エミュレータを実行している最中にディスクイメージを交換することができなかっ

・システム ROM ファイルについて

さて、ここでMSX実機に話を戻します。

MSXはその内部にプログラムを持っています。これはROMチップとしてMSXに実装されています。具体的にはBASICを使えるようにする「BASICインタープリタ」や、フロッピーディスクドライブとデータのやり取りを行う「DiskBASIC」などです。これらはインターフェース、すなわちZ80と人間との間に入って、人間が理解しやすいようにやり取りの通訳をしてくれるプログラムです。これらはMSXシステムを構成する上で重要な役割を果たすことと、ROMチップとして実装されることから「システムROM」と呼ばれます。

そしてエミュレータの話に戻りますが、現在のエミュレータは、Z80CPUのエミュレーションをするプログラムは持っています。しかしシステムROMに相当するプログラムは実は持っておりません。ですので、エミュレータを動かす際にはシステムROMのプログラムを別に与えてやる必要があるのです。

これについても、ゲームのROMカートリッジと同様に、イメージファイル化して、そのファイルをパソコンに入れることにより行ないます。

・エミュレータの問題:著作権

さて、エミュレータを使うためにはシステムROMのイメージファイルが必要であることは分かっていただけたと思います。問題はこの入手方法なのです。

MSX実機を持っている人なら、それからシステムROMのイメージファイルを作ることができます。しかしMSX実機を持っていない人は作ることができず、その結果エミュレータを使うことができません。とは言え、MSX実機は、すでに生産中止となっており中古ですら入手困難であるのが現状です。

一方、実はシステムROMのイメージファイルがインターネット上に存在するのもまた事実です。このようにインターネットからダウンロードすれば確かにMSX実機を持っていない人もエミュレータを使うことができます。しかしシステムROMもプログラムです。勝手にコピーを作って配布することは著作権の観点から見れば本来は許されることではないでしょう。

MSX用のゲームソフトも同様の問題を抱えています。MSX用ゲームのイメージファイルがインターネットからダウンロードできるのも事実です。これは明らかに違法コピーです。しかし、じゃあ違法コピーでない、MSX用ソフトの実物が入手できるのかといえば、現在はそれも困難です。もう中古ソフト屋を探してもMSX用ソフトはほとんどないでしょ

た。よってこの時点ではディスクが2枚組み以上のものはプレイできなかった。これはかなり不便。(なおPC98版はこの時すでに交換が可能であった)

・某月某日

R-SYSTEMで作られた同人RPGをエミュレータ上でプレイ。なおR-SYSTEMとはいまむら秀樹氏(SYNTAX)が作成したRPG開発システム。当時このシステムを使って多くの人がRPGを作り発表していた。

うん、ちゃんとfMSX98で動く。ゲームの途中でデータをセーブし、その後ロード…『あれぇ?!』何かパラメータがむちゃくちゃになってる!体力やレベルの数字がめちゃくちゃだ!

Windows版fMSXでも挑戦。どうやらこちらでも同じく、セーブはできるがロードするとデータがめちゃくちゃに。うーん、エミュレータはまだ発展途上か…。

・某月某日

「『使えない』とあきらめるだけじゃだめだ!」と、原因の追及を決意。というのはウソで、「どうしてうまくセーブできないんだろう?ちょっとプログラムを見てみるか」と何気なく思い実行。R-SYSTEMをCTRL+STOPで止めて、リストをちょっとずつ読んでいく…。

ふーん、R-SYSTEMではデータはVRAMに書き込んで、セーブはVRAMの中身をBASICのCOPY命令でディ

う。

現在、この「入手したいのだけれど手に入らない、正当な入手経路がない」という点はMSXエミュレータの抱えるもっとも大きな問題です。この問題を解決し、欲しいと思う全ての人が手に入れられるようにすることが大きな課題と言えます。

・なぜエミュレータを使うのか:今後に向けて

現在MSXエミュレータは多くのMSXユーザーに使われています。しかしそれは「インターネットからタダでゲームが手に入るぜ!」というような考えからではなく、「MSXというコンピュータを将来に残したい」という思いからです。MSXの製造が終了し、実機が入手困難となった中での、解決策の1つとしてエミュレータがあるのです。

MSXはそのシンプルさゆえにコンピュータの基礎を分かりやすく学ぶことができます。私は今、Windowsマシンも使用していますが、Windowsマシンを短期間の内にそこそこ使えるようになったのは、やはりMSXで培ってきた経験のおかげだと思います。

エミュレータを使おうとしている皆さん!

ゲームもいいですけど、せっかくのMSXなんですから、プログラミングに挑戦してみましょう。創る喜びを体感できますよ。

・How to get:Webサイト紹介

MSXエミュレータはWindows版、Mac版等、いくつかの種類があります。ここではこれらを入手することができるインターネットのサイトを紹介します。

fMSX(X-Window版):

fMSXの作者であるMarat Fayzullin氏のサイト。MSXエミュレータはここから始まったと言っても過言ではありません。

http://www.komkon.org/fms/fMSX/

fMSX(MS-DOS版):

Marcel de Kogel氏による、PC/AT機のMS-DOS上で動くエミュレータ。fMSXファミリーの中では最高の出来と言われています。

http://www.komkon.org/~dekogel/fmsx.html

fMSX(PC98版):

村上歴氏によるPC98版エミュレータ。動作速度が速く、また漢字ROMのイメージファイルにより漢字も表示できます。PC98版だけでなく、PC/AT機用のエミュレータもあり。

http://hp.vector.co.jp/authors/VA005750/fmsx/

fMSX(Windows版):

徳山氏によるWindows版エミュレータ。Windowsの窓上で操作できるため操作が容易です。

スクに書き込んでいるのか。

そこでディスクに書き込まれたデータを手動で画面に表示させてチェック。そこに真実はあった。「あれ!エミュレータ上ではVRAMのCOPY命令がうまく動作してないぞ!!」MSX実機とエミュレータで、COPY命令の動作が異なっていたのだ。なるほど、ここでセーブデータが化けるからエミュレータではロードがうまく行かなかったのか…。

・某月某日

新事実(かどうかは知らないが)発見に喜びながら、バグ報告。fMSX98作者の村上歴氏およびR-SYSTEM作者のいまむら秀樹氏にメールを送る。

・某月某日

fMSX98作者の村上歴氏から返事が。「次期バージョンでは直ってます」。おおーっ、うれしい返事だ。こうやってエミュレータは洗練されていく。

・某月某日

R-SYSTEM作者のいまむら秀樹氏から返事が。「なぜうまくいかないのか分からなかったが、ゴルゴさんのおかげで分かった。なおR-SYSTEMの次期バージョンでは対策を取ります。」とのこと。うむ、こちらもOKだ。

後日、改良されたR-SYSTEMをエミュレータでプレイ。今度はちゃんとセーブ/ロードできた。何か改良に自分が貢献できたみたいでうれしい。

・某月某日

http://madeira.cc.hokudai.ac.jp/RD/toku/fmsx.html
freeMSX:
Root 氏による PowerMac 用のエミュレータ。
http://users.jp.tri6.net/~nemoto/download/freemsx.html
BrMSX:
Ricardo Bittencourt氏によるブラジル製エミュレータ。PC/AT 機用。
http://www.lsi.usp.br/~ricardo/brmsx.htm
日本語サイトは、http://www.digiweb.com/~syntax/fmsx/brmsx-jp.html
RuMSX:
Lex Lechz 氏による Windows95 版エミュレータ。パソコンにかなりのマシンパワーが要求されるが、ターボRのエミュレートができる点は大きな強み。
http://members.eunet.at/lexlechz/RuMSX.html
日本語サイトは、http://www.msxnet.org/gtinter/r-emuj.htm
Linux 版:
http://seki.math.hokudai.ac.jp:20080/factory.html
FM-TOWNS 版:
http://seki.math.hokudai.ac.jp:20080/townsML.html

著者紹介
ゴルゴ早川
電子工作にハマってます。
お笑いを研究しています。プログラムはあまりやってないな。
cqr00275@nifty.ne.jp

Windows 版 fMSX がバージョンアップ。何と!エミュレータを動かしている途中にディスクイメージの交換ができるように改良されていた!!これで複数枚組みのディスクゲームも Windows 版 fMSX でできるぞ!!!

・某月某日

インターネットに MSX のサイト「Baboo」ができる(http://www.baboo.net/)。ここには掲示板があり、そこでいろいろなやりとりが行われている。掲示板にエミュレータを扱う板がある。しばらく読んでいると、私にも回答できそうな質問が。「よし!回答してやるか!」との思いから回答を記入。

掲示板には、「使い方が分かりませ~ん」的な超初心者の質問から、「このパソコンのこのカードだとうまくいかないようだ」的なハイレベルな質問まで多種多様だ。これらを読み、回答することは自分自身のレベルアップにもつながる。

・そして今日に至る

エミュレータとの闘いは終わらない。今日、そして明日と、物語は続いていく…

次の奮戦記を記すのはあなただ!!

U4 come from west sky!

こんにちはU4です。

えー、MSXマガジン創刊準備号ということで「本チャン」の準備号なワケですね。

で、僕はライター見習いダスな(笑)。本チャンにも載ればいいですな〜…。

諸先輩方は「U4?どこの馬の骨だ?」と、お思いでしょう。キッカケは先ほど開催された「MSX電遊ランド」のHPでのことです。「記念CG募集」との文字を見て「オレもいっちょ応募しよう」…とね。予想に反して今村氏からお返事をいただいて、調子に乗りやすいU4は今にいたってます。

今年30歳のMSX世代。多くのMSX好きの皆さんとそう年は離れていないハズです。学生時代は高校と大学で美術学部デザイン科に席をおき、毎日絵ばかりを書き続けてました。後に大学を出てゲーム会社で7年仕事をし、現在退職して専門学校の非常勤講師でCG関連の授業をしています。

これからCGについてや、講師としての視点でイロイロ書いていきたいです。

今回自己紹介をしたいのですが、話しが長くなるとマズイので3つ程テーマ的に話しを絞りましたデス。

これでみなさんに少しでも「U4」を知っていただければと思います。

■初めてのコンピュータ、MSXは自分にどう影響したか■

子供の頃から絵が好きで、本当はコンピュータとは縁の薄いハズだったんですが、ある地点から絵に対して何か物足りなかったようなんです。別に「絵」を極めたわけでもありませんが、明らかに表現したい絵がずっと描けずに、モンモンと学生生活を送ってました(笑)。

まぁ、ご多分に漏れず僕も「ファミコン」では遊んだ方ですが、もとゲーム屋の僕が言うのも何ですが、2〜3本のゲームを除いてゲームには傾倒しなかったみたいです。

あ、それとポケコンが有りましたね。ポケットコンピュータの略で、CASIO社等から発売され、これもプログラミング入門機でした。小型で電卓より複雑な計算が行えプログラミングもでき、いまでも実務の場でも使われる事が多いようです。

あれで「数字インベーダー」な感じのゲームはBASICの打ち込みで作って遊びました。表示される

数字をキーで打ち込んで当てていくゲーム、あれは面白かったです。
それだけかな?絵とコンピュータが結びついたのは後の事でした。

学生時代後半のある日、後輩である友人から「会社の面接に行かない?」と誘われました。その時行ったのが福岡に拠点を置く「株式会社リバーヒルソフト」。アドベンチャーゲームの老舗で、現在も他に無い面白さをもったゲームを開発している会社です。
コンピュータをそれほど詳しく理解していませんでしたので、仕事に早く慣れたくて自宅でもコンピュータを勉強しなければと、MacのClassicを購入しました。またソニーのMSX2+機F1-XVも入手しました。Macとは違った部分で気に入っていて今も大事に持ってます。特にドット絵の練習にMSXはもってこいでした。
あ、MSX版『ブライ』を会社から借りて遊んだりも…もとい仕事です。

入社して初めてじっくりコンピュータと向かい合って仕事をしましたが、その7年間はとてもエキサイティングな毎日でした。それまで紙の上でしか絵を表現できなかった僕は自分の表現したい物が何なのかがハッキリ見つかった思いがしました。
MSX-BASICでも経験しましたが、絵が動いたり音が鳴ったり、思いもしない反応が起こったり。また、キー操作で自分の絵が上下するのを始めに目にしたときはとても嬉しかった記憶があります。
それ以来です。コンピュータが僕の筆やキャンバスに変わりました。
とくに僕くらいの年代のデザイナーさんはコンピューターとの出会いはいい刺激だったようですね。それまでは大袈裟な計算機程度にしか思ってませんでしたから。
初めてコンピュータで絵を描いた時、仕事は何にせよコレで食おうかなと思いました。

■最近作ったゲームやCGについて思う事■

最後に関わったゲームはやはりプレイステーション用アドベンチャーゲーム。『オーバーブラッド2』というアクション色の強いアドベンチャーゲームでした。
会社時代後半の僕の仕事は3Dが主流で、使用するCGソフトも2〜3種類もあって僕の頭を悩ませました。が、結構MSXの頃から概念的なものは変わらない部分もあってなんとかやってきた気がします。
例えば、僕はキャラクター担当でしたが、2MBのメモリー容量をグラフィックが全て使えるわけではないので、工夫してポリゴンキャラクターの「テクスチャ」を用意したりしました。
簡単に言うと、一枚のテクスチャ画像に「キャラ単位」の様に服や顔等の絵を決まった所に並べて、プログラム側で管理して服の柄を変更したりしたわけです。実際にはやっていませんが、この考え方ならテクスチャ画像でアニメーションもできます。この方法は業界では一般的なようですね。

僕がコンピュータ上で絵を描くプロセスでは、結構MSX的な考え方で描く時が多いようです。物事の基本は何でも一緒なはずなんです。昔のコンピュータの方が絵を描くのも楽しかった気がします。
今は1600万色の時代。大きく絵を書いてリサイズすれば絵も綺麗に縮小しますが、所詮コンピュータが吐き出す物ですから、絵の全体がぼやけたり細い線は消えてしまったり、不都合が起こる場合もあるんです。それくらいの事ならばいっそドット打ちした方が早いですね。

当時も、TV画面上でその絵が何なのかをいかに伝えるかを工夫しなければなりませんでした。またジャギを処理するためにもドット打ちのテクニックは必要で、当時戦国武将の顔を小さいサイズで描いた人を尊敬したもんです。

で、そんなドット絵の技術は今でも使ってたりします。

最近思った事ですが、もうちょっと個性的なゲームが遊んでみたいです。あまり凄い技術は詰め込まなくてもいいと思います。特に子供なんかついていけてないですよ。つーかトロい僕が着いていけないっす(笑)。…って前振りがながかったですね(^_^;)。

■もし、今後MSXが復活するのなら何を望むか■

最近ではPC上で動作するエミュレーター等も存在しますし、MSX用のソフトもネット上で探すと多く見つける事ができます。それほど人気があるのならば、いっそのこと、新しく作っちゃえば?なんて思います。

また、これが一番「MSXのようなマシンがあれば」と思う要因なのですが、講師として授業をしていると、もっと分かり易くCGや画像の表示される仕組みを説明できないものかと思う時が多々あるんです。しかも、コストも低く学生が比較的購入しやすいコンピュータがあったらいいですよね。

MSXはその目的にはとても適したコンピュータだと思います。

学校には当然、Windowsマシン、Mac、SGIのワークステーション等揃ってはいますが、中には自宅にコンピュータが無い学生もいます。10万円前後もするPCやMacを購入させるのも難しいのです。

しかし、昔そのままのMSXマシンではあまりにも今のPC等とギャップがありすぎますね。ハード・ソフト両面で新しい技術は欲しかったりします。

で、僕が勝手に思い描く新しいモデルですが…。

外観は小スペース。まるで「キーボードのみ」の印象。液晶パネルをオプションにする以外は現在PC用に存在するキーボードを置いたスペースにすっぽり収まるサイズ。横に通信のためにモデムやTA等を内蔵しうるガジェットをひとつ。並んで機能拡張のためPCカード用スロット、反対側にRGB出力やUSBポート・スマートカードスロット・IrDAポート・ステレオ入出力。背面にはリチウムイオンバッテリーを備えるのみ。

思い描くルックスは、ノートブックタイプのPCから液晶パネルを外した感じがそれです。拡張、アップグレードで将来交換が必要な部品以外はできるだけオンチップ、オンボードといったところが考えられるでしょうか?

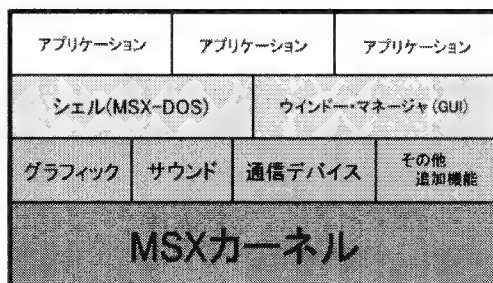
皆さん、OSはGUIの方がお好みですか?僕はCUI(CUIのCは「キャラクター・文字」。GUIのGは「グラフィカル、視覚的」を指してます。)もお勧めします。もちろんGUIもいいですが、今までのMSXにならってCUIも欲しいところです。

WindowsやMacのようにアイコンをドラッグしたりウィンドーを移動させたり、視覚的な操作をするか、文字だけが表示された画面にキーボードから文字列を打ち込んでコンピュータを操作するかの違いがあります。

例えば、高度な計算が必要な画像処理や表計算には、ウインドウの描画やGUI自体の占めるメモリ容量が勿体無いと感じたりする事があります。例えばゲーム専用機はCPUやメモリを全部使い切ってゲームに専念しますが、ゲーム専用機とPCを始め

とするコンピュータの違いはそこなんです。
　だいたい、必要もないときにウェブブラウザなんかあってもしょうがないでしょう?
　そんなとこで、基本的にはMSX-DOSの様な物でも構わないのですが…。実は僕の欲するところはコア部分を「カーネル」で制御するという部分で要求がちょっと違うかもしれません。

　カーネルとはOS(基本ソフト)の中核部分のことで、基本ソフトの最も重要な役割を担っている部分、メモリーやファイルの管理、プログラムや辺機器の動きを監視管理しています。それをカーネルといいます。
　カーネルはプログラムを管理するだけなので、複数起動したプログラムの一つが何かの条件でフリーズしてもコンピュータ自体をリスタートさせる必要はありません。そのプログラムを強制終了させるかプログラムを自動的に再起動させるのです。

アプリケーション	アプリケーション		アプリケーション
シェル(MSX-DOS)		ウインドー・マネージャ(GUI)	
グラフィック	サウンド	通信デバイス	その他追加機能
MSXカーネル			

　Linuxという OSが最近注目されはじめましたが、そのLinuxもカーネルで動いています。どこでも写真で紹介されるのはWindowsやMac同様のGUI、ウインドー環境ですが、ほんとのところ、Linuxはその「カーネル」だけがLinuxなのです。
　他のGUIやプログラムは何なのか?これは別のOSから移植した借り物なんですね。
　どうかすれば、たまに「家電品の組み込みOS程度で結構。あとはウチのプログラムに任せてくれ。」そう思いたくなるときもあります。僕がMSXに欲する所もそれです。そんなカーネルの上でMSXが動けばなと思うのです。
　カーネルの上でならば、複数のプログラムを純粋に並列で起動できたり、階層構造で起動できたりします。片方でBASICを動かしながら、別のプログラムを動かすこともできたり。それらがフリーズしても再起動する必要がなければいいですよね?

　で、そんなOS・カーネルの上でGUIが動くのでしたら僕も欲しいところですね。
　軽いウインドー環境、MSXならではのGUI「グラフィック・ユーザー・インターフェイス」があるといいですね。

　なんか、MSXという機種の仕様というより「MSX-OS」の仕様みたいですね。
　昔のMSXは好きですが、僕が欲しいのは新しいMSXという部分で、他の方と意見はちがうかもしれません。もしMSXというものが復活するのであれば、MSXの関係者の方、是非僕も加えてください(笑)。

　えっと、これだけじゃ僕の事は解りませんよね。次回は専門分野のCGについてお話ししたいと思います。
　改めてMSXというコンピュータの良さをお伝えできるよう努力します。今のPCなんかよりエキサイティングな部分はふんだんにあるのですから。

筆者紹介
U４：CGデザイナー

福岡在住。高校大学でデザインを勉強し中退後、株式会社リバーヒルソフト社に入社。同社でデザイナーとして、PCエンジン、３DO、プレイステーション等のゲーム制作で７年間在籍。
退職後、今年より福岡コミュニケーションアート専門学校でCG関連の非常勤講師に。

前職での仕事：
PCエンジン「トップをねらえ！」
３DO「ドクターハウザー」３D背景、「Theドラえもんズ」オープニングCG等
プレイステーション「オーバーブラッド」(同作品の２ではキャラクターデザイン)

第1回　BUSH

MSXグループGOUDA

GOUDAという単語をあなたは何と読んだだろうか?
もし「ゴウダ」と読まず「ハウダ」と読んだならあなたは立派なMSXフリークだ。

知らない人の為に解説すると、GOUDAはオランダの都市の名前で、その昔MSXコンピュータークラブGOUDAの有った所だ。

オランダの人口は1600万人と少なく、日本とは繋がりが薄い国だが、我々MSXerにとっては最も親近感の強い国であろう。ちなみにハイネケンという外国産のビールが有るが、このハイネケンの原産国はオランダである。水っぽいと言う人も居るが私はこのハイネケンが大好きである。一度試してみてほしい。きっと気にいってくれる事だろう。　いや、MSXerなら気にいってくれ(笑)。MSXerならバドワイザーではなくハイネケンを飲もう(注:私は決してハイネケンの回し者ではない(笑))。

さて、「その昔」と書いたが、実は今でもMSXクラブGOUDAは存在はしている。しかし既に「死に体」というか(笑)目立った活動はしていないのが実情だ。

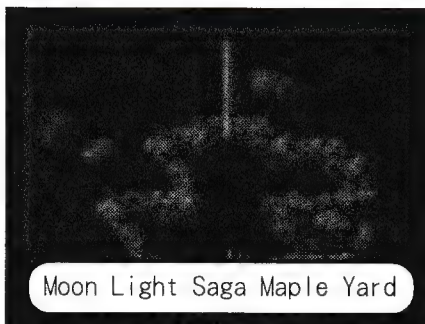
みなさん御存知の通りMSXコンピューターは世界の統一規格だ。よって日本のMSXのゲームなんかも外国のMSXで遊べる訳だ。その昔クラブGOUDAは日本や大韓民国のMSXゲームをオランダに輸入して販売していた。そして多くのMSXerが日本や韓国の市販ゲームを遊んだ。ヨーロッパのMSXerはあまり言語を理解していなくても「絵」だけで遊ぶ人達も多い。オランダで発売されたMSXのゲームは当然オランダ語だし、スペインで発売されたMSXゲームは当然スペイン語な訳だ。言語が理解できなくても無理やりに遊んでしまう環境が有る訳だ。

日本の市販ゲームはオランダでも非常に人気が高く、特にコナミのゲームは大人気となった。オランダにも現地法人であるコナミ・オランダが存在しているが、同じコナミのゲームでもオランダの物よりも日本の物の方が人気が高い。コナミ・オランダが過去に発売したMSXゲームはカートリッジを簡単な紙で包んだだけだが、日本のMSXゲームは函に入ったパッケージである為、オランダのMSXフリークの間ではコレクターズアイテムとなっている。今でもオランダでは日本のパッケージ入りのゲームが高値で取り引きされている。特にコナミ、マイクロキャビン、日本ファルコムの人気が高い。

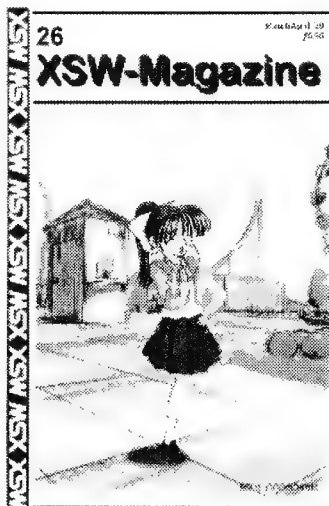
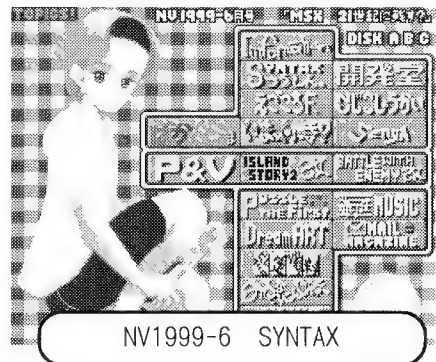
日本で市販ゲームが発売されなくなってからは、オランダのMSXerは日本からのゲームの輸入を止めてしまう。なぜなら、日本の同人ゲームはオランダのグループウェアやクラブウェアに比べて質が低かったからだ。オランダ人にとって、日本の同人サークルが作成したレベルの低いソフトウェアは興味の対象外という訳だ。

しかし時は流れ、一つの日本製ゲームがスペインを中心としてヨーロッパに嵐を巻き起こす。それが『ムーンライト・サガ』だ。日本のメープルヤードというサークルが作成した日本語のアクションRPGだが、日本語の理解できないヨーロッパ人からも高い評価を得る。スペインのMSX Club Hnostarが発行しているノスターマガジンでも詳細な攻略記事が

Moon Light Saga Maple Yard

掲載され、日本から大量にムーンライト・サガを輸入するのである。

そしてその後、今度はオランダを中心として一つのゲームがヨーロッパ人を驚かせる。それが3D CAR ACTION『F-nano2'』。これは日本のXrayというサークルが開発したMSX turbo R専用のゲームだ。MSX turbo R専用のゲームの為売れ行きはぱっとしなかったが、対戦プレイのおもしろさがヨーロッパ人にも受け入れられ、スペインのノスターマガジン、SD MESXES、オランダのXSWマガジン、MSX-Info Blad、イタリアのFREESOFT MAGAZINE、I.C.M.マガジン、オーストリアのMSX PC/ACCマガジンなどで大きく取り上げられた。

3DCAR ACTION F-nano2' Xray

ムーンライト・サガ、F-nano2'ときて、次に続くのが皆さん御存知のNVマガジンだ。NVマガジンも日本語のディスクマガジンだが、オランダを中心としてスペイン・イタリア・ブラジルと進出し、そのクオリティーの高いグラフィックやFM音源の機能を使いこなした音楽、高いプログラミングテクニックに世界中のMSXerが驚き、高い評価を下したのである。

ほかにもBE-BOP BOUTやFighter's Ragnarokの成功も有り、日本は世界のMSX諸国からソフトウェア大国と呼ばれ尊敬の眼差しで見られるようになったのである!

NV1999-6　SYNTAX

Spaecial thanks:
The Netherland / MSX NBNO / MSX-Info Blad
MSX CLUB GOUDA
Espana
Club Hnostar MSX / Club Mesxes
Italia
ICMiri Group

筆者紹介
BUSH
「BUSH」と書いて「ぶっしゅ」と読みます。「ばっしゅ」ではありません。大阪に生息するMSXサポーターです。
xum92257@biglobe.ne.jp

EDITRIAL VOICE

文章を書くのは慣れているのだが、長さを一定にするとか、期限を守るとか、そういうのが大の苦手。今回はそれほどきつくない制限の中でやらせてもらっているが、定期刊になったらどうなることやら。

ジャラキーマ

今回、原稿を書かせて下さるなんて夢にも思っていませんでした。何せ、こういう事は始めてなもので、至らないことばかりだと思いますが、２号目、３号目と確実に文章がレベルアップしてゆくことを目標に頑張って行きますので、応援よろしくお願い致します。

ころち

編集後記というのは本来編集が終わった後しみじみ書くものだと思うけれどまだしみじみするどころではないのが実情。自分の原稿を棚にあげて他人の問題を指摘する事が多いので、そのうち新宿あたりで物陰から襲われてしまうかもしれない。

よしまつＴＵＱ

何もかもが初めての経験で色々と戸惑いましたが、なんとか形になって、ほっとしています。なるべく「面白い」ものが出来るように頑張りますので、みなさんよろしくー。

ＲＥＴ

今回の記事は、ある意味本当に好き勝手書かせていただきました。なので、皆様の目に触れるのが心底怖かったりします。だけどそれでも自分の書いたもの。言い訳はしま……しない……かも知れません。

こう１

どんなに忙しくても人間、やる気さえあれば何とかなるようだ。
けれど人間、ダメになるとどこまでも堕ちる坂を下るように転がって行くものです。
物に命を吹き込める人間、になりたい。

Ｍｒ．ぺん

最近は雑誌、メールマガジン、ゲームとも企画・編集ばかりやっていたので、自分で文章を書き、お目にかかれる機会をいただけたのはうれしかったです。ありがとうございました。

白神裕久

ライターなんて初めてのことなのでまったくの手探りで書きました。でも、ソフトの情報を提供してくださった方々、文章の添削をしてくださった方々の温かい目に見守られて、何とか完成しました。新参者ですが、これからもよろしくお願いします。

定　翼

私は文章を書くのは得意だと思っていた。でも実際に記事を書いてみたら、いろいろと改善点を指摘された。いずれの指摘も「全くその通り」と思えるものばかり。文章は難しい。いい勉強になりました。

ゴルゴ早川

いやいや難しい事です、文章書きって。学校でもたまに生徒に指摘される始末ですから(汗)でも、習うより慣れろです。んで、自己紹介で終わった気がする今回ですが、次はＣＧメインで書くです。

Ｕ４

皆さんが このMSXマガジンを読んでいるという事は、雑誌の方も無事に発行されたという事で、とても嬉しく思います。今後もこの雑誌がどんどんと発展していく事を心から お祈りしています。応援よろしくね！

BUSH

今回挿し絵と4コマ描かせてもらったのですが、何を描いていいやら見当もつかず、好き勝手に描いてしまいました(笑)。編集長さんごめんなさい。「俺的世界征服計画」は、ホームページもあったりするんで、気が向いたら見てやって下さい。

こば

ここしばらく紙に絵を描くことをしなかったので、今回は結構苦労しました。
イメージがまとまらなかったというのもあるんですが。結局中途半端になってしまったようで残念です。

上野雅博

もしも友達がMSXを持っていなかったら、もしも友達がパロディウスを持っていなかったら、きっとこんなところにはいなかったと思います。
MSXってすごい（^ ^)。

さかもとしんや

私とＭＳＸの出合いは中古店からです。激安のソフトと本体を手に入れ、しかもＦＭ音源が故障してたので、無料で２台修理してもらいました。後日その店からは、ＭＳＸ関連のものは撤廃されたことはいうまでもありません。(またソフト、オイテネ

ＮＡＺＯＨ

初めての作業続きで、編集作業は多いに難航しました。なんとかできあがった＃１ですが、これは
復刊計画への第一歩です。
これから始まる、復刊計画の第２弾、第3弾をお楽しみに。

いまむら秀樹

ＭＳＸマガジン復刊準備号＃１
ＳＴＡＦＦ

企画・編集　ジャラキーマ
小泉
ころち
よしまつＴＵＱ
ＲＥＴ
こう１
Ｍｒ.ぺん
イモリ
白神裕久
定　翼
ゴルゴ早川
Ｕ４
ＢＵＳＨ

イラスト　こば
上野雅博
さかもとしんや
☆ESTRELLAS

表紙イラスト　ＮＡＺＯＨ

校正　ＰＥＮ
渡辺健一
ＦＬＯＷＥＲ
たろう
ニューファンキー小林

編集長＆紙面デザイン　いまむら秀樹
発行人　ＮＡＳＵ

印刷　有限会社ロウバストプリント

協力　山下　良蔵
(株式会社アスキー未来研究所)
西　和彦
(アスキーエデュケーションカンパニー)

発行　ＭＳＸマガジン復刊準備委員会

次号予告　　投稿・お便り募集

次号予告

ＭＳＸマガジン復刊準備委員会では、ＭＳＸマガジン復刊に向け準備と検討を重ねております。

当面は「復刊準備号」として発行を重ね、復刊に向けた基盤整備と問題点の検討を重ねていきたいと思います。

ＭＳＸマガジン復刊準備号＃２

２０００年　春発売予定

定価８００円　通販価格１０００円

「ＭＳＸマガジン復刊準備号＃２」は　２０００年春の発行を予定しております。

「ＭＳＸマガジン復刊準備号＃２」は　通販中心での発売となる見込みです。予約を受け付けておりますので、ぜひご利用下さい。

通販価格の１０００円（送料込）を

- 代金分の未使用切手やハガキ、テレカ
- 無記名の現金小為替（郵便局で入手できます）
- 現金書留

といった方法でお送りください。

この他に　銀行振込、郵便振込での送金も受け付けています。お問い合わせ下さい。

正式な発売日は、「ＭＳＸメールマガジン」や「月刊ディスクマガジン　ＮＶ」などでアナウンスさせていただきます。

編集スタッフ　募集

次号発行に向けて　記事執筆担当、イラスト担当の編集スタッフさんを募集しています。

未経験者さんや通信環境の無い方でも参加できます。１度だけのゲスト参加も受け付けています。

やってみたいジャンルがある方は、ぜひ編集部までお問い合わせ下さい。

投稿募集

イラスト投稿を募集しています。

サイズはハガキ大サイズ迄、郵送もしくはＣＧ化してメールでお送り下さい。カラーも可（但し、紙面では　白黒での紹介となります）。

※　将来的に付録ディスクの添付も検討していくと思います。付録ディスク向け投稿については編集部までお問い合わせ下さい。

お便り募集

編集部へのお便りを募集しています。次号からはじまるお便り紹介コーナーで紹介させて頂きます。

次回のテーマは、「あなたのＭＳＸ活用方」です。

普段　ＭＳＸをこういうことに使っているとか、これからこう使っていきたいとかいったお便りを募集しています。

もちろん、それ以外の編集部へのお便りも随時募集しています。郵便か　メールでどうぞ。

全てのあて先は　こちらです。

〒００１－００３８　札幌市北区北３８条西３丁目２－２４マンションＭＳＸ２０２
いまむら秀樹方　「ＭＳＸマガジン復刊準備号」係
メール　ｓｙｎｔａｘ＠ｓｈ．ｒｉｍ．ｏｒ．ｊｐ
ＴＥＬ　０１１－７６５－７８４４（ＰＭ５：00-ＰＭ１１：00）

当
きま
部ま

化
紙

くと
は

は
す。
す。
け、
を

持

ASCII

イレート(Elate)には元気づけるという意味があります。
全くもって実に急進的なOSであることを理解してください。
このOSによって、様々な情報家電がめきめきと力を発揮できるように
なる様子をイメージしてみてください。

Elate イレート

すべてのインテリジェンスデバイスを イレートする。

●Elateとは？ What's Elate

Elateは、Taoシステムズ社(イギリス)と株式会社アスキーが共同開発した、ユニークなJava実行環境です。一般的には、組み込み用途に適したリアルタイム・マルチタスクOSと位置付けることもできますが、そういった既存のカテゴリに収まらない、数々の特長を持っています。

なぜ、Elateは作られたのか？

1985年頃、イギリスでも何種類ものパソコンが普及していました。そのパソコン用ゲームのヒットメーカーだったクリス・ヒンズレーは、パソコンの機種によらずゲームを実行できる環境があれば、どのパソコンのユーザにも自分のゲームを楽しんでもらうことができると考えました。この夢を実現するために採用されたのが、使用CPUの種類によらず、同じオブジェクトプログラムの実行を可能とするVP(仮想プロセッサ)です。仮想プロセッサの概念そのものは、最近のJava VMを含め、昔から種々のものが存在しましたが、当時の非力な8ビットプロセッサと少ないメモリーという環境で、性能要求の激しいゲームプログラムに対して使い物になるシステムを開発するという無謀とも思える課題にチャレンジし、10年近い歳月をかけての試行錯誤とチューンアップの結果生み出されたのがElate OSとそのグラフィックライブラリ(AVE)です。

※ Copyright © 1998 ASCII Corp. / Tao Systems Ltd.
※ ElateはTao Group Ltd.の登録商標です。
※ ASCIIは株式会社アスキーの登録商標です。
※ JavaおよびJava関連の商標およびロゴは、米国およびその他の国における米国Sun Microsystems Inc.の商標または、登録商標です。
※ Windows95/98/NT/CEは、米国Microsoft Corp.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
※ その他のここに記載されている各製品および商品名は、各社の商標や登録商標です。
※ カタログに記載の製品仕様は予告なく変更することがあります。

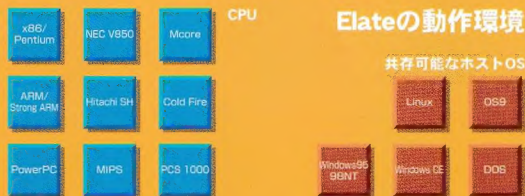
●Elateの特長 Features of Elate

他に類を見ないElateの性格を作っている特長は、次の3つに集約することができます。

1)仮想CPUシステム

Elateの最大の特長の1つは、特定のプロセッサやハードウェアに依らないVP(仮想プロセッサ)アーキテクチャを採用していることにあります。Javaやその他の高級言語、そしてアセンブラまで、すべてのプログラムは、いったんElate独自のVPコードに変換してから保存されます。このVPコードは、ロード時にリアルタイムでターゲットCPUのネイティブコードにトランスレートされ、CPUの機械語として実行されます。このため、ハードウェアからの高い独自性を保ちつつ、特定のCPUに特化したシステムと同等のパフォーマンスを発揮することができるのです。

2)既存OSとの共存

Elateは、組み込み機器用の独立したOSとして動作することはもちろんですが、Windowsなど、既存のOSの上で動作することも可能です。この場合、ハードウェア資源に対するアクセス機能だけを他のOSに委託し、Elate独自のプログラム実行環境は、そのまま実現されます。これによって、現在使用中のOSからElate環境にスムーズに移行できるほか、開発環境の一部として既存のOSを利用する場合も、実行環境と開発環境の切り替えが非常にスムーズになります。

3)実用になるJava環境

Elateでは、Javaプログラムもいったん VPコードに変換してから保存されます。実行時には、ネイティブなCPUのコードにトランスレートされますので、インタープリタに望めない高速な動作が可能となります。また、Javaで開発したプログラムもVPコードで配布できますから、逆コンパイルなどのリバースエンジニアリングも困難で、機密の保持にも役立ちます。なお、Javaの言語仕様はPersonal Java互換です。この環境が1.5MB程度のメモリで実行できます。例えばインターネット端末のようなアプリケーションであれば、ROMとRAMがそれぞれ2MBのシステムでも十分実用になるはずです。

TAO SYSTEMS LIMITED
http://www.tao.co.uk/

株式会社 アスキー未来研究所
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
TEL 03-5351-8725 FAX 03-5351-8669
http://www.ascii.co.jp/